



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ACATLAN

OJOS RASGADOS PARA UN MUNDO OCCIDENTAL
ANALISIS DEL LENGUAJE TELEVISUAL: ESTRUCTURA NARRATIVA
Y CONTENIDO ICONICO DE LA SERIE ANIMADA
CABALLEROS DEL ZODIACO

TESIS PROFESIONAL
PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN PERIODISMO Y COMUNICACION COLECTIVA

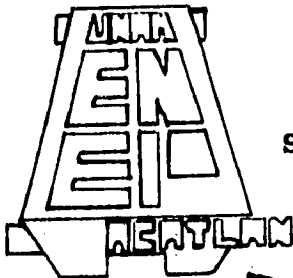
PRESENTAN

ELIA LOPEZ DOMINGUEZ

CLAUDIA PATRICIA REYNAGA MACHADO

ASESOR

LIC. JOSE DE JESUS GONZALEZ ALMAGUER



SANTA CRUZ ACATLAN, ESTADO DE MEXICO

NOVIEMBRE DE 1996



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

28
2y



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradezco a Dios y a mi Madre quien incondicionalmente me dio la oportunidad de estudiar. Así como también a familiares y amigos que me alentaron para llegar al término de este trabajo.

E L I A

7

TESIS

COMPLETA

ESTA TESIS ES PARA USTEDES:

PADRE por apoyarme incondicionalmente
en todo aspecto.
MADRE por recordarme de continuo
mis responsabilidades.
VERO por tus comentarios juiciosos.
GIL por ayudarme a minimizar los
contratiempos que yo misma convertía
en montañas.

TIO MAY por estar presente y
a la mano siempre que lo nece
sité, y ser quien junto y después
de mis padres me ha ayuda
do a llegar hasta aquí.

LIC. SILVIA GONZALEZ QUINTERO,
por la enseñanza, el entusiasmo
y la palabra amable.

AMIGAS, siempre por sus animos.

P A T R I C I A

7

ESTA TESIS SUFRIO MUCHOS TROPIEZOS, LARGOS Y TEDIOSOS DE ENUMERAR, SIN EMBARGO FUE, EN GRAN PARTE, GRACIAS A NUESTRO ASESOR, EL LIC. JOSE DE JESUS GONZALEZ ALMAGUER QUIEN NOS DEDICO SU TIEMPO Y ORIENTACION, A LOS PROFESORES QUE NOS BRINDARON SU AYUDA Y A PERSONAS COMO EL SR. JESUS BARRERO QUIEN DE BUEN GRADO ACCEDIO A PROPORCIONARNOS INFORMACION, QUE FUDIMOS LLEVARLA A BUEN TERMINO.

A TODOS Y CADA UNO DE ELLOS, GRACIAS ... Y PARA AQUELLOS CUYA INTOLERANCIA ECHO POR LA BORDA EL ESFUERZO DE MUCHOS MESES, SOLO NOS RESTA DECIR: " PROFESOR, CONTINUE LEYENDO ".

1

I N D I C E

INTRODUCCION

CAPITULO 1 PRIMER PASO PARA LEER CABALLEROS DEL ZODIACO: ESTRUCTURA DEL RELATO.

1.1	Concepto de Función.	p. 5
1.2	Funciones de los personajes.	8
	1.2.1. Doble significación de una misma función, Información y Motivos.	25
	1.2.2. La acción de los personajes.	32
	1.2.3. Cualidades significativas de los personajes.	43
1.3	Comentarios al capítulo uno.	46

CAPITULO 2 CABALLEROS DEL ZODIACO: MELODRAMA EN DIBUJOS ANIMADOS.

2.1	¿Qué es el melodrama?.	51
2.2	Qué es el dibujo animado.	64
	2.2.1. Precursores del dibujo animado.	68
	2.2.2. Proceso de elaboración del dibujo animado.	77
	2.2.3. Ejecución de los dibujos y color.	82
2.3	Los Caballeros del Zodiaco vistos como melodrama.	86
	2.3.1. Antecedentes y llegada a México.	94
	2.3.2. Mensajes y factores de éxito.	98
	2.3.3. Equipos Sentai, Bishonen y características varias.	101

CAPITULO 3 ANALIZANDO A CABALLEROS DEL ZODIACO	
3.1 Determinación de la muestra.	P. 121
3.2 Categorías e instrumentos de análisis.	123
3.3 Aplicación del instrumento.	144
CAPITULO 4 NO SOLO MUÑEQUITOS	
4.1 Principales resultados dentro de la estructura narrativa de Caballeros del Zodiaco.	237
4.1.1. Personajes.	259
4.2 Análisis de resultados de contenido del lenguaje televisual en Caballeros del Zodiaco.	267
4.2.1. Atributos icónicos de los personajes.	277
4.2.2. Elementos y composición visual.	295
4.3 Interpretación de datos y principales gráficas.	336
CONCLUSIONES	361
BIBLIOGRAFIA	381
VIDEOGRAFIA	384
GLOSARIO	385
INDICE DE ILUSTRACIONES	390
ANEXO 1. Episodios y ficha técnica de Caballeros del Zodiaco.	395
ANEXO 2. Secuencias que componen los capítulos seleccionados.	397
ANEXO 3. Capítulo dividido cuadro por cuadro y en secuencias.	399

**" HAY QUE INOCULARSE TODOS LOS DIAS
DE FANTASIA PARA NO CONTAGIARSE
DE REALIDAD " .**

JUAN LOPEZ MOCTEZUMA

I N T R O D U C C I O N

Hoy en día los dibujos animados se han convertido en un fenómeno de gran impacto, no sólo a nivel comunicativo sino comercial, a pesar de esto, se sigue considerando como el entretenimiento para niños por excelencia, sin embargo, las 'caricaturas' de hoy ya no son tan simples como lo fueron hasta hace algunos años.

Actualmente dentro de las animaciones, el concepto de "Tierra" comparte y convive con el de los espacios galácticos, planos astrales, mundos en miniatura o interdimensionales, su estructura narrativa y narrativa icónica se han complicado y pulido hasta alcanzar niveles artísticos.

Quedó atrás la época en que el dibujo animado era únicamente cómico, el género melodramático entre otros tiene fuerte presencia en estas producciones, especialmente en la animación japonesa, la cual lo transforma haciéndolo espectacular pero conservando sus características esenciales sin modificación.

En la presente investigación, se analizará la estructura narrativa e icónica de la serie animada japonesa, Caballeros del Zodiaco, utilizando el análisis morfológico de Vladimir Propp y las técnicas de análisis icónico incluidas en el Manual para la Materia de Métodos de Investigación Colectiva III, respectivamente.

7

Caballeros del Zodiaco posee el estilo particular - que el dibujo animado japonés adoptó casi desde sus ini cios, personajes de ojos grandes y facciones sin características orientales combinados con lenguaje cinematográfico (disolvencias, travellings, picada, tilts e intercortes entre otros) dotándoles de mayor riqueza visual, mezclada con aspectos místicos, metafísicos y mitológicos, expresados en diálogos donde se emplean conceptos como mantra, cosmos, telequinesis y karma; toda una terminología que difícilmente se pensaría hallar en una caricatura; al menos como en las que estábamos acostumbrados a ver por televisión. Esto la convierte en un atractivo objeto de estudio.

Esta serie animada fue proyectada en México por primera vez el 7 de noviembre de 1992 consiguiendo en los dos años subsecuentes gran audiencia y convirtiéndose - en un boom, un éxito comercial y diversificado que abarcó variadas ramas de mercadeo, las cuales enumeraremos detalladamente durante el desarrollo de esta investigación.

Pero, ¿qué factores incluye este dibujo animado para haber logrado lo anterior y seguir presente ininterrumpidamente, hasta la fecha (1996), en la programación de Televisión Azteca?

7

El objetivo de este trabajo, es analizar la estructura narrativa y el contenido icónico de Caballeros del Zodiaco para determinar la relación que guardan entre sí, encontrando de esta manera, cómo se apoyan mutuamente dentro del relato y posteriormente analizar el mensaje que es dirigido al público; para lograr esto, necesitábamos definir primero la estructura del relato.

Se ignoraba si el análisis morfológico de Vladimir Propp serviría para describir un relato televisual, ya que es una metodología creada y planeada en base a cuentos populares rusos; pero conforme avanzamos nos dimos cuenta que, salvo algunas variantes, los planteamientos propianos si pueden aplicarse para encontrar el contenido estructural de una animación, estos planteamientos se explican a lo largo del primer capítulo.

Posteriormente, en el capítulo dos, contextualizamos los antecedentes y características del melodrama, y el desarrollo histórico del dibujo animado ubicando la animación japonesa y sus peculiaridades diegéticas. Como punto especial se explican cuáles son y en qué consisten los elementos melodramáticos e icónicos narrativos de Caballeros del Zodiaco, para situar nuestro objeto de estudio.

Una vez sentadas las bases de la investigación, en el capítulo tres, detallamos la metodología a seguir - determinando los episodios de Caballeros del Zodiaco - que constituirán la muestra, que se procuró resultara -

representativa, esto es, se eligieron aleatoriamente 13 capítulos de un total de 114, lo cual equivale al - 17.8 % del universo. La metodología completa se desglosa y desarrolla a lo largo de este capítulo. Asimismo, se describen los instrumentos de análisis morfológico e icónico, que se basan en el análisis estructural de - - Propp, las características del melodrama y las fuerzas temáticas de Souriau para el análisis de estructura narrativa, y la Escala de Técnicas Comunicativas del Emisor de un Icono, los planteamientos para la sintaxis de imagen de Donis A. Dondis y las características particulares de la animación japonesa para el contenido icónico.

Al término del análisis, en el capítulo cuatro, se describen los resultados e interpretan los datos obtenidos mediante gráficas que lo ilustren, procurando armonizar metodología y técnica.

El proceso arriba descrito comprobará por qué afirmamos que la estructura narrativa de Caballeros del Zodiaco, corresponde al melodrama y su contenido icónico es un apoyo para el desarrollo de dicha estructura.

De la respuesta a la hipótesis anterior posiblemente se desprenda otro aspecto ¿en qué consiste, o cuál - es la atracción principal que ejerce un dibujo animado para procurar seguir su desarrollo hasta el final? Caballeros del Zodiaco se convirtió en un éxito comercial - amplificado y fundamentado en un fenómeno comunicativo,

7

siendo la punta de lanza para que más producciones japonesas entraran en la programación de Televisión Azteca y Televisa; trascendiendo así, tanto en el público infantil como juvenil. Mientras que los primeros jugaban a "ser" alguno de los Caballeros del Zodiaco utilizando frases de combate extraídas de la serie, otros lo hacían con las figuras de acción; por su parte, algunos jóvenes coleccionaban tradecards, tazos e incluso los manga (comics) originales a precios altos, como se hizo evidente en las convenciones de tiendas especializadas en el género animado.

Las animaciones japonesas han estado en ámbito generacional en la medida en que la televisión ha formado parte de su entorno como medio principal de entretenimiento, conformando una memoria televisual, donde podemos ubicar casos como el de "Candy, Candy" serie que apareció a finales de los '70; "Heidi" y quizá en menor escala "Robotech" en los '80.

Ahora se da un fenómeno similar con Caballeros del Zodiaco, esto acrecentó aún más el interés que desde hace tiempo tenemos por este tipo de producciones. Deseábamos demostrar que los "monos de la tele" pueden constituir el objeto de estudio de una investigación con valor académico y esta serie nos atrajo al manejar un lenguaje televisual dinámico y actualizado conjuntando movimiento, color y la estética gráfica de sus personajes con una temática diferente manteniendo el sello caracte

rístico de los dibujos animados nipones. Algunos de los cuales, han llegado a constituirse en agradables memorias dentro de la memoria televisual de generaciones anteriores... a quienes los japoneses de ojos rasgados ofrecieron a occidente, aventuras de redondos y grandes ojos.

C A P I T U L O 1

**PRIMER PASO PARA LEER A CABALLEROS DEL
ZODIACO; ESTRUCTURA DEL RELATO**

7

" LA MAYOR PARTE DE LOS ELEMENTOS DEL CUENTO TIENE SU ORIGEN EN TAL O CUAL REALIDAD ARCAICA -DE COSTUMBRES, CULTURAL, RELIGIOSA U OTRA- CON LA QUE DEBEN SER CONFRONTADOS. EL ESTUDIO DE LOS ELEMENTOS PARTICULARES DEBE SER SEGUIDO DE UN ESTUDIO GENETICO DEL EJE ESTRUCTURAL COMUN A TODOS LOS CUENTOS FANTASTICOS Y LUEGO, OBLIGATORIAMENTE, DE UN ANALISIS DE LAS NORMAS Y FORMAS DE SUS METAMORFOSIS. SOLO DESPUES DE ELLO SERA POSIBLE ENCARAR LA CUESTION DEL ORIGEN DE LOS DIFERENTES ASUNTOS Y DE SU SIGNIFICADO".

VLADIMIR PROPP

1.1 Concepto De Función.

En 1928 apareció la obra de un estructuralista ruso llamado Vladimir Propp a la cual denominó *Morfología del Cuento Popular*, donde planteaba, basado en un análisis estructural de los cuentos rusos —cien para ser exactos— que había una constante en todos ellos, el hecho de que ciertos elementos se mantuvieran firmes aunque contextos y nombres cambiaran, a estos elementos los llamó *Funciones*.

Roland Barthes define a las funciones como nudos o catálisis "los primeros constituyen verdaderos goznes del relato (o de un fragmento del relato)", los segundos no hacen más que llenar el espacio narrativo que separa las funciones goznes (1)

Por su parte, Vladimir Propp bautiza como función, lo que en un principio denomina como partes constitutivas de los cuentos, con el objeto de hacer más esquemática la estructura de este género literario y lograr una comparación descriptiva y estructural.

Su objetivo es demostrar que los cuentos fantásticos (rusos o no) tienen todos una estructura del mismo tipo.

Propp parte de dos supuestos, que dentro de estas narraciones:

- a) Los nombres de los protagonistas y sus atributos (aparición física y carácter) varían, pero sus acciones no.
- b) Se dan acciones idénticas a personajes diferentes que se repiten de forma constante. (2)

1. Diccionario Enciclopédico de las Ciencias del Lenguaje. 1974.
2. Propp, Vladimir. *Morfología del Cuento*. p. 38

7

Los cuentos a primera vista parecen polifacéticos en protagonistas, lugares de acción y detalles, pero Propp sostiene "lo importante es saber lo Qué Hacen los personajes del cuento, y no Quién lo hace ni Cómo -cuestiones accesorias-" (3).

Estas cuestiones accesorias conforman la Dimensión Variable del cuento mientras que la Función, la parte constitutiva, es la Dimensión Constante y Reiterativa de éste. Resultado de lo anterior es que a pesar de que los personajes presentan gran variedad, el número de funciones es pequeño en comparación y fácilmente repetible.

Propp designa entonces por función " La acción de un personaje definida desde el punto de vista de su alcance significativo en el desarrollo del relato" (4).

Esta función se presentará con un sustantivo que defina la acción con nula alusión al personaje al cual se aplique, y un orden o sucesión determinado. Aunque ningún cuento posee la agrupación total "...y la ausencia de ciertas funciones no modifica el orden de las demás".

Con base en lo anterior se podrá saber si diferentes cuentos tienen funciones iguales y posteriormente elaborar un índice de "contenidos estructurales" para poder considerar, en caso de que dos cuentos presenten idénticas funciones, que son del mismo tipo estructural.

3. Propp, Vladimir. Morfología del Cuento. p. 38

4. Ibid. p. 40

7

Esta era la hipótesis de Vladimir Propp, sin embargo, se halló ante la imposibilidad de distribuir las funciones según ejes que se excluirían mutuamente "...Esperábamos encontrar varios ejes; pero en los cuentos fantásticos, volvamos a caer siempre sobre el mismo. Por lo tanto todos ellos son del mismo tipo y las combinaciones [...] constituyen subtipos[...] la reiteración de las partes constitutivas fundamentales rebasa todo lo que es dado esperar" (9).

1.2 Funciones De Los Personajes.

Todas las funciones pueden organizarse racionalmente dentro de un sólo cuento, y la lista de ellas es la que se denomina como la Base Morfológica de Todos los cuentos fantásticos.

Para cada función designa:

- a) Descripción acerca de en qué consiste la función.
- b) Definición de ésta usando un sustantivo
- c) A cada función se le otorga un símbolo con el fin de poder comparar las estructuras con un código simplificado.

El comienzo del cuento se marca con una 1, ésta definirá la Situación Inicial "aunque no sea una función de todos modos representa un elemento morfológico importante".

• Situación Inicial 1

Se enumeran los miembros de la familia, se introduce al futuro héroe dando su nombre y condición.

I. Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa.

Definición
ausencia

Símbolo
a

- a¹. Ausencia de los padres, el esposo (a), el comerciante; ya sea por trabajo, negocios, guerra, asuntos personales o para ir al bosque.
- a². Muerte (forma reforzada de ausencia) de los padres.
- a³. Ausencia de los jóvenes (van de visita, a pescar, de paseo, a recoger fruta etc.)

• Esquemas elaborados por las autoras con base en la descripción de funciones hecha por Vladimir Propp en su obra Morfología del Cuento.

II. Al Héroe le es im-
puesta una prohibi-
ción.

Definición	Símbolo
Prohibición	p

- p¹. Prohibir una acción con una orden (a veces reforzada por encarcelamiento o aislamiento) o bien mediante ruego o consejo.
- p². Orden o invitación (forma inversa de prohibición, el seguirla trae las mismas consecuencias que haber desobedecido la prohibición.

III. La prohibición es
transgredida.

Definición	Símbolo
Transgresión	t

- t¹. Transgresión de la prohibición
 - t². Ejecución de la orden
- Las maneras de la transgresión corresponden a formas de la prohibición; regularmente esta función y la anterior (II y III) van pareadas, o bien existe la - III sin la II.

En Este Punto Aparece El Antagonista

IV. El Antagonista tra-
ta de obtener infor-
mación.

Definición	Símbolo
Interrogación o Demanda	d

- d¹. El Antagonista pregunta para averiguar dónde se encuentran las personas u objetos que busca.
- d². El Héroe interroga al Antagonista (forma invertida - de interrogatorio).
- d³. La interrogación la efectua un intermediario

V. Al Antagonista se le proveen informes acerca de su víctima.

Definición	Símbolo
Información o noticia	n

- n¹. El Antagonista obtiene directamente una respuesta a su pregunta (es una función pareada IV-V) a veces la información se da por una imprudencia).
- n². Informes al Héroe respecto del Antagonista (es una forma invertida);
- n³. Otros tipos de interrogantes.

VI. El Antagonista trata de engañar a su víctima (o al Héroe) para apoderarse de ella o de sus bienes.

Definición	Símbolo
Engaño	•

- El Antagonista cambia de aspecto o se hace pasar por alguien más.
- e¹. El Antagonista actua por medios de persuasión o de invitación.
 - e². Emplea directamente medios mágicos (o veneno)
 - e³. Emplea medios violentos o pérfidos

VII. La Víctima (o el Héroe) se deja engañar y así ayuda involuntariamente al enemigo

Definición	Símbolo
Complicidad involuntaria	c

También puede definirse como desdicha preliminar. f

- c¹. El Héroe se deja convencer por el Antagonista (si son prohibiciones se transgreden, si es proposición pérfida siempre se aceptan, puede ser mediante un acuerdo frustratorio, un consentimiento arrancado a la fuerza aprovechando una situación difícil para la víctima, que el mismo Antagonista ha provocado.
- c². El Héroe reacciona automáticamente a los procesos mágicos.
- c³. El Héroe es engañado o automáticamente víctima de la perfidia del Antagonista.

Aquí Termina La Parte Preparatoria Del Cuento

II. Al Héroe le es im-
puesta una prohibi-
ción.

Definición	Símbolo
Prohibición	p

- p¹. Prohibir una acción con una orden (a veces reforzada por encarcelamiento o aislamiento) o bien mediante ruego o consejo.
- p². Orden o invitación (forma inversa de prohibición, el seguirla trae las mismas consecuencias que haber desobedecido la prohibición.

III. La prohibición es
transgredida.

Definición	Símbolo
Transgresión	t

- t¹. Transgresión de la prohibición
 - t². Ejecución de la orden
- Las maneras de la transgresión corresponden a formas de la prohibición; regularmente esta función y la anterior (II y III) van pareadas, o bien existe la - III sin la II.

En Este Punto Aparece El Antagonista

IV. El Antagonista tra-
ta de obtener infor-
mación.

Definición	Símbolo
Interrogación o Demanda	d

- d¹. El Antagonista pregunta para averiguar dónde se encuentran las personas u objetos que busca.
- d². El Héroe interroga al Antagonista (forma invertida - de interrogatorio).
- d³. La interrogación la efectúa un intermediario

V. Al Antagonista se le proveen informes acerca de su víctima.

Definición	Símbolo
Información o noticia	n

- n¹. El Antagonista obtiene directamente una respuesta a su pregunta (es una función pareada IV-V) a veces la información se da por una imprudencia).
- n². Informes al Héroe respecto del Antagonista (es una forma invertida);
- n³. Otros tipos de interrogantes.

VI. El Antagonista trata de engañar a su víctima (o al Héroe) para apoderarse de ella o de sus bienes.

Definición	Símbolo
Engaño	•

- El Antagonista cambia de aspecto o se hace pasar por alguien más.
- e¹. El Antagonista actua por medios de persuasión o de invitación.
 - e². Emplea directamente medios mágicos (o veneno)
 - e³. Emplea medios violentos o pérfidos

VII. La Víctima (o el Héroe) se deja engañar y así ayuda involuntariamente al enemigo

Definición	Símbolo
Complicidad involuntaria	c

También puede definirse como desdicha preliminar. †

- c¹. El Héroe se deja convencer por el Antagonista (si - son prohibiciones se transgreden, si es proposición pérfida siempre se aceptan, puede ser mediante un -- acuerdo frustratorio, un consentimiento arrancado a la fuerza aprovechando una situación difícil para la víctima, que el mismo Antagonista ha provocado.
- c². El Héroe reacciona automáticamente a los procesos mágicos.
- c³. El Héroe es engañado o automáticamente víctima de la perfidia del Antagonista.

Aquí Termina La Parte Preparatoria Del Cuento

VIII. El Antagonista perjudica o causa un daño a un miembro de la familia.

Definición

Daño

Símbolo

X

Esta función es la que pone en movimiento la acción - del cuento, es la que anuda la intriga.

- X¹. El Antagonista rapta a alguien
- X². El Antagonista arrebatata o hurta un medio mágico.
- X⁴. El Antagonista elimina violentamente al auxiliar mágico (asesinato).
- X³. El Antagonista destroza o saquea la simiente o la cosecha.
- X⁴. Se apodera de la luz del día.
- X⁵. El Antagonista comete otras formas de hurto (el objeto robado es variable y no influye en el desarrollo de la acción.
- X⁶. El Antagonista causa un daño corporal (morfológicamente es un robo y los "objetos hurtados" serán recuperados igual que los demás, y devueltos).
- X⁷. El Antagonista provoca una súbita desaparición (habitualmente resultado de un sortilegio o poción , aunque no obligatoriamente).
- X⁸. El olvido de la novia es provocado.
- X⁸. El Antagonista reclama o atrae a su víctima (por lo regular es la consecuencia de un engaño).
- X⁹. El Antagonista expulsa y/o despide a alguien.
- X¹⁰. El Antagonista ordena arrojar a alguien al mar
- X¹¹. El Antagonista embruja o transtorna a alguien o a algo (El Antagonista suele causar dos o tres daños a la vez, algunas formas pocas veces son independientes y tienden a unirse a otras X_n por ejemplo).

- X¹². El Antagonista opera una substitución (esta forma se halla asociada a otras).
- X¹³. El Antagonista ordena asesinar (forma reforzada - de proscrición).
- X¹⁴. El Antagonista comete un crimen (esta función se encuentra relacionada y reforzando otros tipos de daño).
- X¹⁵. El Antagonista secuestra o encarcela
- X¹⁶. El Antagonista amenaza un matrimonio forzado.
- X^{xvi}. Amenaza de un matrimonio forzado entre parientes cercanos.
- X¹⁷. El Antagonista amenaza con antropofagia.
- X^{xvii}. Amenaza de antropofagia entre parientes cercanos.
- X¹⁸. El Antagonista viene a atormentar a su víctima por las noches, vampirismo.
- X¹⁹. El Antagonista declara la guerra.

VIIIa. Algo falta a uno de los miembros de la familia. Se desea - poseer algo.

Definición
Carencia

Símbolo
x

- x¹. Carencia o falta de novia, un amigo o de una persona en general.
- x². Carencia de un medio mágico.
- x³. Carencia de una rareza sin poder mágico
- x⁴. Falta del huevo mágico que contiene la muerte/o el amor (forma específica).
- x⁵. Carencia de alimento, de dinero, de medios de vida (formas racionalizadas)
- x⁶. Carencias bajo otras formas.

IX. Se anuncia la desdicha o la falta, se dirige al Héroe un ruego o una orden. Se lo envía en una expedición o se lo deja partir.

Definición
Mediación,
Momento de
enlace.

Símbolo
Y

Esta función introduce al Héroe en el cuento

Formas que conciernen a Héroes-Buscadores:

- Y¹. Llamado o pedido de auxilio, a raíz del cual el Héroe es enviado a una expedición (casi siempre le llama el rey y le hace promesas).
- Y². El Héroe es enviado directamente a una expedición (en forma de orden-amenaza o ruego-promesa o ambas).
- Y³. Al Héroe le autorizan la partida, se le permite dejar la casa (iniciativa de partida surge del propio Héroe, a veces disimula sus intenciones).
- Y⁴. Anuncio de desdicha (el relato de la desdicha suele ser hecho por viejos, personas encontradas al azar e incluso parientes).

Formas que conciernen a Héroes-Víctimas:

- Y⁵. El Héroe desterrado es conducido al lugar de su exilio, es expulsado y llevado fuera de la casa.
- Y⁶. Vida y libertad secretamente concedidos, el Héroe condenado a muerte es secretamente liberado
- Y⁷. Canto de una endecha (Forma específica del crimen, embrujamiento o la substitución).

X. El Héroe-Buscador acepta o decide intervenir.

Definición
Decisión del Héroe

Símbolo
▼

Esta función está ausente en los cuentos con Héroe-Víctima.

XI. El Héroe abandona su casa

Definición
Partida

Símbolo
↑

Las funciones X Y W † constituyen el nudo o comienzo de la historia, a partir de aquí se desarrollará la acción propiamente dicha.

Entra en acción el Donante o Proveedor

Existen dos tipos de partidas, si es Héroe-Buscador - obviamente una búsqueda, si es Héroe-Víctima, descubrirá una jornada con toda clase de aventuras.

XII. El Héroe es puesto a prueba, o interrogado o atacado etc. a modo de preparación para recibir la ayuda de un auxiliar mágico.

Definición
1era función del Donante

Símbolo
D

- D¹. El Donante le impone al Héroe una prueba (pueden ser triplicaciones)
- D². El Donante saluda al Héroe y lo interroga (una forma atenuada de prueba, o puede preceder o ser una forma indirecta de ésta).
- D³. Un muerto o un moribundo piden un favor al Héroe.
- D⁴. Súplica de liberación de un prisionero.
- D⁵. El mismo, con aprisionamiento previo del Donante
- D⁵. Se pide gracia al Héroe (puede considerarse subcategoría del anterior).
- D⁶. Sus adversarios le piden ser juez de un litigio.
- d⁶. El Héroe por iniciativa ofrece la solución.
- D⁷. Otras peticiones o suplicas.
- D⁷. Súplica después de que el Donante ha sido puesto en una situación de impotencia por el Héroe.
- d⁷. Situación de impotencia del Donante sin pedido explícito, el Héroe hace un favor.

- D⁸. Atentado contra el Héroe (o un ser hostil intenta suprimirlo).
- D⁹. Un Donante Hostil combate contra el Héroe (o un ser hostil).
- D¹⁰. Se propone al Héroe el intercambio de un medio mágico.

XIII. El Héroe reacciona frente a las acciones del futuro Donante.

Definición
Reacción del héroe

Símbolo
H

- H¹. El Héroe experimenta o no la prueba.
- H². El Héroe responde o no al saludo.
- H³. Concede o niega el favor solicitado por el muerto o el moribundo.
- H⁴. Libera al prisionero
- H⁵. Otorga la gracia y perdona al demandante.
- H⁶. Realiza el reparto y apacigua a los adversarios.
- H⁷. Engaña a los adversarios y se apodera del objeto del litigio astutamente.
- H⁸. El Héroe hace otro favor por generosidad o de carácter religioso. Actos piadosos.
- H⁹. Escapa al atentado revirtiendo al Donante Hostil sus intenciones.
- H¹⁰. El Héroe vence o no, al Donante Hostil
- H¹⁰. El Héroe emplea la astucia, acepta el cambio pero emplea con el contrario el poder mágico del objeto.

XIV. El Héroe entra en posesión del medio mágico.

Definición

Transmisión, obtención - del medio mágico.

Símbolo

Z

Medio Mágico son todos los objetos que el Donante da al Héroe.

- Z¹. El medio se transmite directamente (con carácter de recompensa) puede ser un animal o el don para transformarse en uno.
 - Z¹. Don de un bien material (si el cuento termina - en el momento de la recompensa.
Zneg. Si la reacción del Héroe es negativa y no hay transmisión.
Zcontr. Si la reacción del Héroe es negativa, el Héroe es castigado duramente.
 - Z². El Héroe obtiene las indicaciones que le permitirán hallarlo.
 - Z³. El medio es fabricado.
 - Z⁴. El medio es vendido y comprado (existe la fabricación a pedido Z₃⁴)
 - Z⁵. El medio es encontrado (cae por casualidad en las manos del Héroe).
 - Z⁶. El medio aparece espontáneamente, por sí mismo.
 - Z^{VI}. Surge del suelo.
 - Z^{VII}. Encuentro con un auxiliar que ofrece sus servicios
 - Z⁷. El medio es absorbido, se come o se bebe
 - Z⁸. Es robado.
 - Z⁹. Un auxiliar ofrece sus servicios, se pone a disposición del Héroe (animales, héroes o personajes con poderes mágicos.
- Todas las variedades de D y Z son intercambiables.

XV. El Héroe se traslada, o es llevado o guiado hacia el lugar donde se encuentra el objeto que busca.

Definición

Traslado de un reino a otro

Símbolo

R

El lugar donde se halla el objeto buscado está muy lejos, horizontal (Km. Millas etc.) o verticalmente (en el cielo o en las profundidades del mar o de la tierra).

El Traslado como función particular a veces omite y es continuación natural de ↑ , de manera que no está indicada.

- R¹. El Héroe vuela por los aires.
- R². Viaja por tierra o por agua.
- R³. Es guiado o conducido.
- R⁴. Le indican el camino.
- R⁵. Usa medios de comunicación estáticos (escalera, pasaje secreto, puente etc.)
- R⁶. Sigue huellas o rastro de sangre.

XVI. El Héroe y el Antagonista se traban directamente en lucha.

Definición

Lucha

Símbolo

L

Debe diferenciarse la lucha por un medio mágico, de la lucha cuya victoria dará fin a la búsqueda inicial D/L.

- L¹. Lucha en terreno descubierto
- L². Se enfrentan en una competencia (el Héroe puede ganar merced a su astucia)
- L³. Tienen una partida de naipes.
- L⁴. Prueba del peso (Propp la relaciona con la psicostasia, pesar el alma después de la muerte en la mitología egipcia).

XVII. El Héroe es marcado

Definición	Símbolo
Marca, Señal	■

- ¹. La marca le es aplicada sobre el cuerpo (cicatriz estrella, círculo, etc.)
- ². El Héroe recibe una prenda o un anillo (o ambas)

XVIII. El Antagonista es vencido.

Definición	Símbolo
Victoria	V

- V¹. En terreno descubierto, victoria obtenida en combate.
- V². Pierde una competición.
- V³. Pierde jugando baraja.
- V⁴. Pierde en la prueba del peso.
- V⁵. El Antagonista es muerto sin combate previo (mientras duerme o se esconde).
- V⁶. El Antagonista es perseguido o expulsado directamente (por talismanes, amuletos, imágenes religiosas, etc.)
- V⁷. Forma negativa de victoria. Dos o más Héroes luchan, uno da la cara y el otro ataca desde su escondite.

XIX. El daño o falta inicial es reparado.

Definición	Símbolo
Eliminación o reparación del daño.	E

Esta función tiene como par X. Aquí el relato alcanza su punto culminante, el clímax.

- E¹. El objeto buscado es robado por la fuerza o la astucia (el Héroe suele emplear la misma forma que el Antagonista en el robo inicial).
- E¹. Un personaje obliga a otro a actuar en su lugar.
- E². El objeto de la búsqueda es recuperado por la acción simultánea de varios personajes (la distribución de acciones puede determinarse por una serie de fracasos sucesivos o escapatorias del raptado).

- E³. El objeto es recuperado mediante un incentivo o cebo (el primero a modo de intercambio, el segundo asemeja E¹).
- E⁴. La recuperación del objeto o la eliminación de la desdicha y la falta, es consecuencia directa de acciones precedentes (como encadenamiento de elementos lógicos: después de la lucha o por seguir las indicaciones).
- E⁵. El objeto de la búsqueda es obtenido instantáneamente, se elimina inmediatamente la desdicha o la falta por medio del Auxiliar Mágico.
- E⁶. El auxiliar o medio mágico eliminan la pobreza.
- E⁷. El objeto de la búsqueda es capturado (forma típica en los hurtos de carácter agrario).
- E⁸. El encantamiento o sortilegio se rompe y el embrujado queda libre (forma típica que corresponde a Y¹¹).
- E⁹. El muerto es resucitado.
- E¹⁰. El muerto es resucitado previa obtención del agua de la vida (puede considerarse una forma especial de 3).
- E¹⁰. El prisionero es liberado.
- E¹¹. El objeto de la búsqueda se obtiene por los mismos procedimientos que el medio mágico, entonces se convierte en :
 - EZ¹. Transmisión directa
 - EZ². Indicaciones dadas.
 - ...etc

XX. El Héroe regresa

Definición	Símbolo
Regreso	↓

Se efectua habitualmente en la misma forma que la llegada a veces de golpe, a veces tiene carácter de huida.

XXI. El Héroe es perseguido, acosado.

Definición	Símbolo
Persecución	P

- P¹. El perseguidor vuela tras el Héroe
- P². El perseguidor reclama al culpable (suele estar relacionado con vuelo por el aire).
- P³. Persiguen al Héroe y se transforma en diversos animales.
- P⁴. Los perseguidores se transforman en objetos atra^uyentes.
- P⁵. El perseguidor intenta devorar al Héroe.
- P⁶. El perseguidor trata de asesinar al Héroe
- P⁷. Intenta roer el árbol en que se halla el Héroe.

XXII. El Héroe escapa a la persecución.

Definición	Símbolo
Salvación	S

- S¹. Es llevado por los aires, huye rápidamente.
 - S². El Héroe huye arrojando obstáculos en el camino de su perseguidor.
 - S³. Mientras huye, el Héroe se transforma en varios objetos.
 - S⁴. El Héroe huye y se oculta.
 - S⁵. Se refugia en casa de herreros.
 - S⁶. Se transforma en animales, rocas, ríos etc.
 - S⁷. El Héroe se resiste a la tentación de objetos atra^uyentes.
 - S⁸. Escapa de quienes intentan devorarlo
 - S⁹. Escapa de un atentado contra su vida
 - S¹⁰. Salta sobre otro árbol.
- Varios cuentos terminan cuando el Héroe escapa y vuelve al hogar a enfrentar nuevos hurtos y desdichas en el 20 mov. del cuento y nueva serie de funciones.

XXIII. El Héroe llega de incógnito a su casa, o a otro país

Definición
Llegada de incógnito

Símbolo
o

- Simplemente llega
- Llega a su casa y se detiene en algún taller artesanal donde entra de aprendiz.
- Llega al palacio de otro rey y lo contratan como sirviente, palafrenero o cocinero.

XXIV. Un Falso Héroe reclama pretensiones infundadas.

Definición
Impostura del Falso Héroe.

Símbolo
F

- Si el Héroe llega a su casa las pretensiones son de los hermanos.
- Si entra al servicio de un rey, es un general u otra persona.

XXV. Una tarea difícil le es propuesta al Héroe.

Definición
Tarea Difícil

Símbolo
T

- Clasificación por grupos aproximativos
- Prueba del comer y beber
 - Prueba del fuego
 - Pruebas de adivinanzas, resolución de enigmas.
 - Pruebas de elección.
 - Esconderse tan bien que no pueda ser hallado.
 - Besar a la princesa en su ventana
 - Saltar por encima del portón.
 - Pruebas de fuerza, de destreza o coraje.
 - Pruebas de paciencia.
 - Hallar o preparar algo (construir, cocinar etc)
 - Otras tareas (recoger fruta, atravesar un foso, hallar a alguien etc).

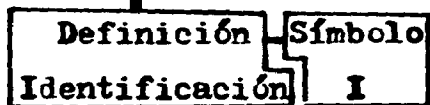
XXVI. La tarea es cumplida



Las formas de cumplimiento corresponden a las tareas por cumplir.

C. En ciertos casos la tarea es cumplida antes del -plazo o de ser impuesta, es un cumplimiento preli minar.

XXVII. El Héroe es reconoci do



-Es reconocido merced a una señal, marca, objeto da do, la identificación es la función correspondiente a la señal.

-Por haber cumplido con éxito una tarea difícil (en este caso por lo regular hay una llegada de incógni to).

-Es reconocido inmediatamente después de una larga -separación (padres, hijos, hermanos o hermanas).

XXVIII. El Falso Héroe o el Antagonista es desen mascarado



Esta función casi siempre está vinculada con la anterior

-Por no haber cumplido la tarea.

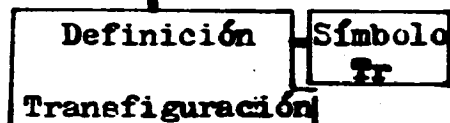
-Está presentada bajo la forma de relato

-A veces los acontecimientos están presentados bajo la forma de cuentos y el Antagonista se traiciona al escucharlos.

-Alguien canta una canción que relata lo sucedido y delata al Antagonista.

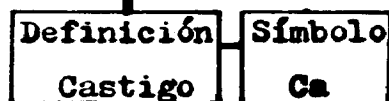
-Formas aisladas de descubrimiento.

XXIX. El Héroe adquiere una nueva apariencia.



- Tr¹. Nuevo aspecto físico por intervención directa del auxiliar mágico.
- Tr². El Héroe construye un palacio maravilloso (Toma un nuevo aspecto, él lo ocupa en calidad de príncipe).
- Tr³. El Héroe viste ropas nuevas (que le otorgan belleza deslumbrante y maravilla a todos).
- Tr⁴. Formas racionalizadas y humorísticas. Falsa demostración de riqueza y belleza tomada por cierta. El cambio de aspecto sólo es aparente y se obtuvo por superchería.

XXX. El Antagonista es castigado.



- Fusilado
 - Expulsado
 - Se suicida
- Ca neg. Se asiste al perdón magnánimo.
- Por lo regular sólo es castigado el Antagonista del 2º movimiento y el Falso Héroe.
- El 1er Antagonista recibe castigo únicamente si el relato no involucra lucha ni persecución, en caso contrario es muerto en combate o durante la persecución.

XXI. El Héroe se casa
y llega al trono

Definición

Nupcias

Símbolo

N

N^{##} Novia y reino le son dados al mismo tiempo o queda como heredero a la muerte del viejo rey, o de los padres.

N[°]. El Héroe sólo se casa pues no hay trono ni reino.

n¹. Promesa de matrimonio. Antes de la boda el cuento se interrumpe con un 2º daño, y el 1º movimiento termina con un compromiso matrimonial.

n². Matrimonio reanudado. El Héroe pierde a su mujer y la búsqueda es para reanudar el matrimonio.

n^o. Recompensa en dinero u otras formas de enriquecimiento. Esto en vez de la mano de la princesa.

FIN DEL CUENTO

Puede suceder que las acciones del Héroe no encajen en ninguna de las funciones ni de sus variantes " se trata de formas que no pueden ser comprendidas sin referencias a documentos comparativos o bien de formas tomadas de otras categorías de relatos" (5). A estos se les denominará Elementos Oscuros (0).

Las funciones pueden darse pareadas o por grupo: Partida-regreso; lucha-victoria etc. 6 DHZ (1ª función del Dominante, Reacción del Héroe, Obtención del Auxiliar Mágico) asimismo, existen funciones aisladas la ausencia (a), castigo (Ca), bodas (N) etc. Cada función es resultado de la anterior "por necesidad lógica y estética"; ninguna función elimina a otra.

5. Propp, V. Morfología del cuento. p. 95

1.2.1 Doble Significación De Una Misma Función,
Informaciones Y Motivos.

La designación de una función es independiente de la manera como se cumple ésta; pero en ocasiones diversas funciones son efectuadas de formas iguales, lo que da lugar a una confusión al asignar el tipo de función.

"El hecho de que diferentes funciones puedan ser cumplidas de modos totalmente idénticos suele complicar la determinación de tal o cual caso. Es muy probable que ciertas funciones influyan en otras" (8)

Propp denomina estos casos: asimilación de los modos de cumplimiento de las funciones.

Para analizar este fenómeno debemos remitirnos al principio que plantea este morfológico, según el cual las funciones son definidas de acuerdo con sus consecuencias.

Con base en esto podemos dilucidar entonces una de otra, - las tareas difíciles (T), mediación o enlace (Y), o la prueba impuesta al Héroe por el Donante D¹. Debemos remitirnos siempre al efecto provocado por la tarea.

Por lo regular Tarea difícil T y Lucha L, así como Daño inicial X y la Persecución del Héroe P dan lugar a la asimilación.

Propp cita el siguiente ejemplo:

"Después de haber cumplido todas sus hazañas, el héroe construye un palacio [...] y toda la gente lo reconoce como príncipe.

Es este un ejemplo particular de transformación de apoteosis [T¹] y no el cumplimiento de una tarea difícil [T]. Una forma ha sido asimilada a otra" (9)

8. Propp, Vladimir. Morfología del cuento. p. 99

9. Ibid. p. 101

Además de la Asimilación, se encuentra la Doble Significación Morfológica de una misma función, esto ocurre cuando, de una misma función se desprenden dos significaciones distintas. Parafraseando un ejemplo de Propp; un príncipe sale de viaje no sin antes advertir a su esposa que no salga de casa. Su dama de compañía le aconseja que si está aburrida por lo menos salga al jardín. La princesa le hace caso. Con esto se deja convencer por el Antagonista (complicidad involuntaria c^1) y desobedece la prohibición t^1 . He aquí la doble significación morfológica.

De esta manera existen formas iguales para funciones diferentes, si a esta forma se le coloca en otro lugar adquiere otra significación o puede conservar también la anterior y poseer ambas.

Además de las funciones, los cuentos fantásticos poseen otros elementos: El Sistema de Información y las Motivaciones de los personajes.

Al primero Propp lo denomina Elementos Subsidiarios de Enlace entre Funciones, y básicamente consisten en los diálogos, quejas y/o lamentos mediante los cuales un personaje provee de información a otro entre el término e inicio de dos funciones. Según la manera en que se da, la información se divide en directa e indirecta.

Es directa cuando:

- + Los personajes involucrados proveen la información frente a frente Héroe-Antagonista, Auxiliar-Héroe, Héroe-Dominante etc.
- + El personaje escucha una conversación por casualidad que lo involucra a él o sus intereses.

- + Antes de entregar el Auxiliar Mágico, el Donante debe enterarse de lo que sucede.
- + El Auxiliar Mágico debe conocer el daño que tendrá que combatir.

"..tendríamos que relacionar con esta categoría el elemento Y y más particularmente Y⁴ (la desdicha es anunciada) y el elemento n (se dan noticias del héroe al antagonista o inversamente). Pero estos elementos tienen tal importancia en el desarrollo de la intriga, que han adquirido el carácter de funciones independientes". (10)

Es información indirecta:

- + Cuando el personaje entra en función al haber visto algo que lo pone al tanto de lo sucedido.
- + El objeto importante, que debe ser visto o llevado (o si se trata de un ser vivo, conducido) ante el personaje prominente; el rey, el héroe etc.
- + Al facilitar la información personajes con ciertos poderes especiales (extraordinaria vista, oído aguzado, poderes psíquicos o fuerza extrema).
- + Se da cuando en la narración aparecen banquetes, fiestas, reuniones o cualquier actividad similar.

Los elementos subsidiarios de enlace, sean directos o indirectos varían y cuentan con diversos matices ya sea para reconocer al Héroe, desenmascarar al Falso Héroe o Antagonista, descubrir al Héroe que ha llevado a cabo la tarea difícil, etc. pero todos ellos aportarán información en los intervalos entre funciones.

Puede darse el caso de que "el cuento omita completamente - esas informaciones: los personajes actúan entonces ex machi na, o bien son omniscientes. Otras veces el sistema de in- formaciones es empleado en ciertos pasajes donde, en el fon do, nada tiene que hacer" (11)

Propp asigna el símbolo **S** para indicar estos Elementos Subsidiarios de Enlace entre las Funciones.

Otro tipo de elementos son las Triplicaciones, estas - son acciones o características que tienden a repetirse una y otra vez en forma de triadas.

+Triplicación de detalles de carácter atributivo (los tres pares de brazos de la diosa Kali, las tres cabezas de can cerbero, las tres hermanas gorgonas).

+Triplicación de funciones o pares de funciones (persecu - ción-salvación. lucha-victoria, tarea difícil-cumplimien - to etc.)

+Triplicación de grupos de funciones o movimientos comple - tos (12)

La acción puede repetirse en forma mecánica y unifor - me, marcar una progresión o tener dos resultados negativos y uno positivo.

Otras veces estos elementos interrumpirán el desarrollo - normal de la acción, por ejemplo, el aventurero va en bus - ca de la joya exótica de un templo prohibido. Sabemos que se enfrentará a mil obstáculos y peligros, lo que ignoramos es qué clase de dificultades y en qué consistirán (acerti - jos, animales salvajes etc).

11 Propp, Vladimir. Morfología del cuento. p. 107

12. Propp define movimiento como el proceso que partiendo de un daño (X) o falta (x), llega a bodas(N) o a cualquier función que sirva de desenlace (conquista, recompensa, anulación de daño etc.) pasando por funciones intermedias.

En ocasiones la triplicación exige ciertos aspectos para conjuntar "la primera ejecución de una función, con la segunda, o la segunda con la tercera".

Para cumplir la misión de tomar las tres manzanas de oro - del regazo de la princesa, Ceniciento debe galopar colina arriba con armas y corcél diferente, tres días seguidos, en el cuento La Princesa de la Colina de Cristal. Al triunfar en cada Tarea Difícil T, el Héroe se aleja conservando el anonimato y regresa al día siguiente para la segunda función T. Asimismo, para que la victoria sea total el Héroe debe vencer a tres contendientes en luchas.

Otras veces el Elemento Subsidiario se empleará como función independiente. En la persecución la bruja roe tan sólo el roble en que se refugió Iván, P⁷.

Se designan con el símbolo § todas aquellas partes u elementos que permitan una triplicación.

Otro aspecto que redondea a un cuento son las Motivaciones, éstas se caracterizan por ser los puntos más inestables y variantes de todos los elementos del cuento, aunque también son las que le confieren aspectos diversos e interesantes.

"Entendemos por motivaciones tanto las causas como las intenciones personales que incitan a los personajes a cumplir tal o cual acto [...] la mayoría de los actos [...] están naturalmente motivados por el propio desarrollo de la acción"¹³

Un personaje puede desear la venganza por celos, odio hacia su hermano o porque han lastimado a un ser amado; o bien puede existir lealtad porque se admira, se ama o se sabe que en eso radica la salvación del mundo.

13. Propp, Vladimir. Morfología del cuento. pp. 112-113.

Asimismo, un personaje morirá en aras del honor, amistad , por una promesa, amor, fanatismo, poder etc.

Las motivaciones son divergentes pero los actos son iguales o casi idénticos, excepto el daño, que como primera función fundamental del cuento exige motivaciones complementarias.

También, contrario a lo anterior, existen casos en los cuales los actos de los personajes (principalmente los antagonistas) no tienen motivación en lo absoluto, al menos no explícitamente.

Por otra parte, no debe confundirse el hecho de que algunas acciones de los personajes no constituyen funciones sino que son cualidades intrínsecas del Héroe que se traducen en actitudes y sucesos.

Cuando no existe daño X, y reparación de éste B, lo substituyen carencia x y Y, el momento de enlace, cuando el Héroe marcha en busca de ese 'algo' que falta, sea esposa, objeto, riqueza etc; y que a su vez tiene como telón de fondo motivaciones diversas "...llega un día en que el mandante (o el buscador) se da cuenta de pronto que le falta algo, y este instante origina la motivación, ya sea para el envío de una expedición (Y), ya sea para marcharse directamente a la búsqueda (W↑)" (14)

Básicamente son cinco las formas en que se toma conciencia de la privación o carencia.

+ El objeto faltante se aparece en sueños o visiones al Héroe o al Mandante (caballos, mujeres, Santo Grial etc).

14. Propp, Vladimir. Morfología del cuento. p. 114

- + Personajes intermediarios hacen caer en cuenta al Héroe de que hace falta algo, sea en su vida o en su casa (árboles frutales, esposa, hijos)
- + A través de relatos, pinturas o retratos (príncipes, princesas, castillos)
- + Rastros maravillosos dejados por el ser u objeto (plumas, diamantes, auras).
- + No hay motivación alguna, sólo se pide un favor o se da una orden.

También, suele darse el caso de que la carencia sea imaginaria y mero pretexto para alejar al Héroe, de esta manera se convierte en daño, no directo, pero está reemplazado lógicamente aunque no morfológicamente. Aquel que envía a la búsqueda es considerado como Antagonista y recibe castigo similar.

Ahora bien, Propp asegura que el envío a una expedición por odio y a una expedición por amistad se llevan a cabo de la misma manera, es decir, que el usurpador Pelias envíe a Jasón por el vellocino de oro con intención de que muera - en la empresa, o el que Shiryu el caballero Dragón viaje - en busca de Mu, quien es el único que puede reparar su armadura y la de su camarada Seiya, no tienen influencia en la acción: Búsqueda.

El desarrollo de la acción no es influenciada por las emociones o intenciones de los personajes.

1.2.2 La Acción De Los Personajes.

El grupo de las funciones anteriormente expuestas se reagrupa y distribuye conformando conjuntos alrededor de cada categoría de personajes, esto se denomina Esferas de acción, además de éstas, a cada categoría de personajes le corresponde una manera particular de aparecer en el desarrollo de la acción.

-El Antagonista: Los elementos de su esfera de acción son **X** Daño, **L**-cualquier aspecto de lucha o combate contra el Héroe y **P**-persecución. Este personaje aparece la primera vez en forma inesperada, brusca o a hurtadillas para después desaparecer. Su segunda intervención es al descubrirlo, generalmente por haber sido guiado, **R**.

-El Donante o Proveedor: Como funciones básicas tiene **D**, poner a prueba al Héroe para prepararlo a recibir la ayuda del Auxiliar Mágico y **Z**-transmite el Auxiliar Mágico al Héroe.

Por lo regular este personaje se encuentra casualmente en un lugar inesperado..

-El Auxiliar Mágico: Su esfera de acción se compone de **R**-traslado del Héroe, **E**-eliminación o desaparición del daño, **S**-la salvación del Héroe durante la persecución, **C**-el cumplimiento de la tarea difícil y **Tr**-la transfiguración del Héroe.

Entra al desarrollo de la acción con la función **Z**, regularmente como un regalo.

7

-La Princesa y su Padre: Habitualmente sus esferas de acción se entrelazan. **F**-asignación de la tarea difícil (esta función pertenece con mayor frecuencia al Padre), **M**-la marca del Héroe, **Ds**-descubrimiento del Falso Héroe o del Antagonista, **I**-identificación del Héroe, **Cs**-castigo del Antagonista o Falso Héroe (también el Padre se encarga a menudo de esta función).

Ambos personajes se introducen en la situación inicial. La Princesa aparece dos veces, al principio es el objeto de la búsqueda y en la segunda es un personaje descubierto, es decir, que ha sido buscado y hallado.

-El Mandante: Su esfera de acción se remite a **Y**-momento de mediación, es quien envía al Héroe a una expedición. Aparece desde la situación inicial.

-El Héroe: **W†** -Decisión y partida, **H**-reacción ante las acciones de su Donante y **N^o**-nupcias y subida al trono, constituyen su esfera de acción. Aparece en la situación inicial; se dividen según el contexto existente en escena.

+ Héroe-Buscador, si el cuento se aplica en seguir las aventuras de un hombre o mujer que por obligación o deseo, marche en pos de un ser u objeto.

Ejemplo: El caballero del Fénix regresa a la Isla Reina Muerte para enfrentarse a sus antiguos camaradas y evitar que extiendan el mal por el mundo.

+ Héroe-Víctima, cuando en la historia lo importante es seguir las peregrinaciones y cuitas del hombre o mujer deserrado o raptado. Ejemplo: la suerte que corre Athena/Saori cuando es raptada por los cuervos y llevada por los aires.

7

W es la función que caracteriza al Héroe-Buscador , el resto concierne a ambos Héroe-Buscador y Héroe-Víctima. En este apartado podemos mencionar también al Héroe-Profeta, que aparece cuando, en ausencia del Auxiliar Mágico - (que usualmente tiene como atributo el don de la profesía), la cualidad recae en el Héroe, compartiendo éste la esfera de acción de aquel.

-El Falso Héroe: Tiene por elementos W†-decisión y partida, H-reacciona ante el futuro Donante, y como función particular P- importura del Falso Héroe.

Las funciones a (ausencia), p-t (prohibición y transgresión de ésta), d-n (interrogante y noticia) y e-c (en gaño y complicidad involuntaria), que conforman la parte preparatoria del cuento se distribuyen entre las siete categorías de personajes ya mencionadas, además encontramos personajes particulares que pertenecen a los Elementos Subsidiarios de Enlace (soplones, demandantes, calumniadores, quejosos y relatores), así como objetos que serán "traidores especiales".

En cuanto a las Esferas de Acción de los personajes Propp distribuye éstas en tres casos posibles.

1. La Esfera de Acción encuadra clara y exactamente con el personaje.
2. Un mismo personaje tiene varias esferas de acción, puede ser a igual tiempo Donante y Auxiliar, o principian siendo Donantes y posteriormente se convierten en Auxliares.

Ocurre también que el personaje que ha pedido ayuda o gracia (el Donante) desaparece, reapareciendo posteriormente en el plan de Auxiliar y recompensa al Héroe con una acción directa, ayudándolo en su búsqueda o en su peregrinar.

Existen casos de acumulación en los cuales un personaje aparece como Donante Hostil y después se convierte en Auxiliar involuntario como es el caso de Milo-Escorpión en la cruenta batalla contra Cignus-Hyoga, donde hace surgir en éste la valentía y serenidad de espíritu que un caballero necesita para tener seguridad en sí mismo. Otro tipo de acumulaciones pueden darse en forma de Mandante y Donante, Donantes y Princesas o Antagonista y Donante hostil y forzado.

Cuando el personaje abarca dos o más esferas de acción será introducido con las funciones y formas que corresponden a su primera acción en el cuento. Un ayudante puede convertirse en Auxiliar Mágico y posteriormente en príncipe o princesa, asimismo si "el cuento no involucra donante, las formas de su aparición son transferidas al personaje siguiente, eventualmente el auxiliar" (15)

Igual que ocurre con las motivaciones, son los actos y las repercusiones de éstos, y no los sentimientos los que cuentan.

3. Varios personajes comparten una esfera de acción.

Por ejemplo, si un Caballero de Plata es muerto en combate, la persecución a los Caballeros de Bronce fieles a Athena no puede continuar, así que vendrán otros ca-

balleros del mismo rango (sean amigos o compañeros) a ocupar el lugar de perseguidor.

Sucede también que las funciones D, H, Z—primera función del Donante, Reacción del Héroe y Transmisión del Auxiliar Mágico respectivamente— se separan, de manera que, mientras un personaje pone a prueba al Héroe, quizá por accidente lo recompensa.

Este reparto de funciones aparece sobre todo en los Auxiliares, sean objetos, cualidades-poderes o seres vivos. (16)

Propp establece entonces una división de categorías para los auxiliares.

- a. Auxiliares Universales que cumplen (bajo determinados aspectos) las cinco funciones del auxiliar, a saber, Don de profesía, indicar el camino, vencer al enemigo, cumplir la tarea difícil y transfigurar al Héroe.
- b. Auxiliares Parciales, sólo cumplen parte de las cinco funciones. Dentro de esta categoría encontramos a los animales, genios, artesanos y personajes con alguna habilidad (vista penetrante, altura considerable etc.)
- c. Auxiliares Específicos. Son objetos que únicamente asumen una función.

No es insólito que el Héroe efectúe su misión sin ayuda, de manera que, como ya se mencionó anteriormente, también asume funciones y atributos de un auxiliar.

16. Propp considera que, ya que la Morfología está basada en funciones de personajes, estos tres elementos deben tener magnitudes equivalentes, y actúan de la misma forma, nombra Auxiliares Mágicos a los seres vivos y Medios Mágicos a los objetos y cualidades-poderes.

7

Contraria a esta situación, el Auxiliar Mágico puede cumplir funciones que están reservadas sólo al Héroe, actuando en su lugar, asumiendo H-reacción del Héroe frente a las acciones del Donante.

Como ya se ha dicho, cada categoría de personajes se introduce a la acción en un momento particular, aunque puede existir la excepción en la cual todos los personajes aparezcan en la i-Situación inicial, que regularmente es sólo para el Héroe, el Mandante y la Princesa.

Casi siempre existen dos maneras esenciales de plantear el inicio:

- + Se introduce al Héroe-Buscador y a su familia
- + Se introduce al Héroe-Víctima del Antagonista y a su familia.

Cuando la situación inicial es la falta (x), acto seguido se introduce al Héroe-Buscador y en ocasiones al Mandante.

Otra opción: La ausencia del Héroe al inicio, y su nacimiento tratado de manera milagrosa y casi siempre acompañado de profecías (Pulgarcito, Athena, La bella durmiente, Hercules etc.). Y se augura que serán el más tierno, la más aguerrida, la de mayor donaire y el más fuerte, además de tener un desarrollo que dejará sorprendidos a quienes les rodean. Ellos podrán mostrar sus atributos en forma de acciones (éstas muestran sus cualidades inherentes así que no pueden calificarse de funciones).

En los estudios de Propp en varias ocasiones se da el caso de que, en la Situación Inicial aparezcan Donante, Auxiliar y Antagonista; estos regularmente son miembros de la misma familia o parientes del Héroe.

7

En los cuentos con estructuras de dos o más movimientos —morfológicamente Propp define como movimiento al que partiendo de un daño X, o carencia X, llega a Boda W o cualquier otra función usada como desenlace, después de pasar por funciones intermedias— frecuentemente se encuentra más al Antagonista en la situación inicial del segundo movimiento que en la del primero.

..Igualmente, el mismo personaje puede tener un papel en el primer movimiento y adquirir otro en el segundo. El caballero de Escorpión es Antagonista de Cygnus-Hyoga, y posteriormente Auxiliar.

También ocurre que se olvida el Auxiliar mágico de la primera parte para ocuparse de conseguir otro durante el segundo movimiento.

Un caso donde se aprecian claramente el final del primer movimiento y principio del segundo se da en el capítulo 30 de Caballeros del Zodiaco, El ardiente cosmos del amor; incluso el papel del Héroe cambia. Pegaso-Seiya de ser Héroe Buscador se convierte en Héroe- Víctima.

Daño nuevo o falta nueva traerán por ende un nuevo movimiento y a un cuento pueden conformarlo varios de éstos.

"...hemos definido el cuento como movimiento, ello no significa que el número de movimientos corresponda exactamente al número de cuentos. Ciertos procedimientos particulares de desarrollo paralelo, de repeticiones, etc; hacen - que un cuento pueda estar compuesto por varios movimientos?"

(17)

17. Propp, Vladimir. Morfología del cuento p. 141-142

De manera contraria, un movimiento dentro de un cuento pue
de formar un cuento en sí.

La estructura fundamental del cuento es la de Un cuen
to con dos movimientos, y por lo regular se presentan uno
de los pares L-V (Lucha-Victoria) o T-C (Tarea difícil -
Cumplimiento de la tarea difícil) en caso de que ambos exis
tan en la estructura, la Lucha está siempre dentro del -
primer movimiento y posteriormente sucede 'algo' —un robo,
una búsqueda etc.— que da pie a la Tarea Difícil del se-
gundo movimiento.

Un esquema de funciones acorde a lo anterior sería este:

$$IYW \uparrow DNER - \frac{LNV \uparrow P-S \quad \delta \quad P}{OFRCE \downarrow P-S} \quad IDsTrCaW$$

"...los movimientos con L-V se desarrollan de acuerdo con
la rama superior, los movimientos con T-C de acuerdo con
la rama inferior, los movimientos que incluyen ambos pares
se rigen según la rama superior y, sin llegar hasta su ex-
tremo pasan a la rama inferior, en cuanto a los movimien-
tos sin L-V ni T-C, se desarrollan saltando los elementos
distintivos de las categorías precedentes". (18)

L-V define entonces al primer movimiento y T-C al segundo
o repetitivo.

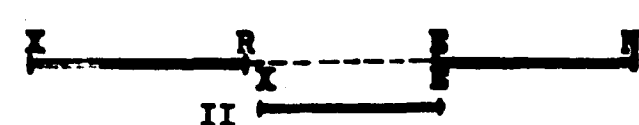
18. Propp, Vladimir. Morfología del cuento p. 157.

Por lo que respecta a la articulación de los movimientos dentro de un cuento, Propp los clasifica:

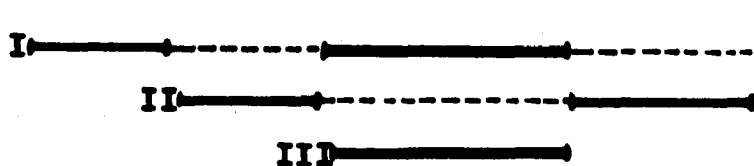
a) 



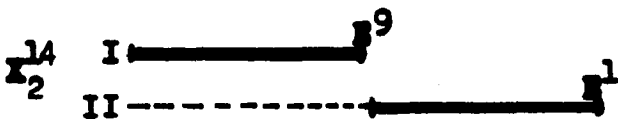
Un movimiento sigue al precedente.

b) 

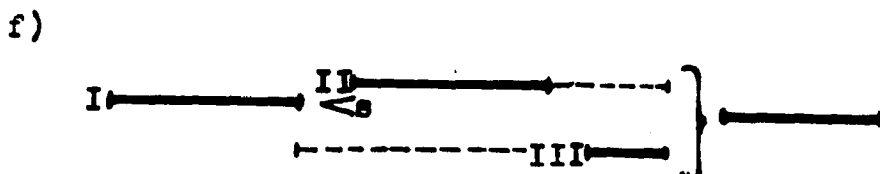
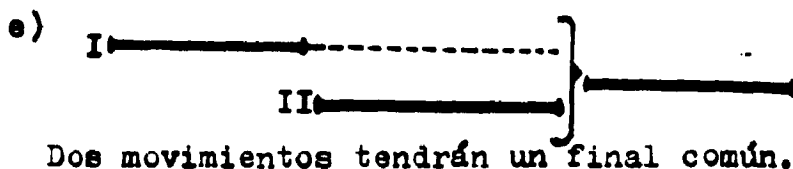
El segundo movimiento se inicia antes de que finalice el primero. La acción se interrumpe por un movimiento episódico y continua al terminar éste.

c) 

El movimiento episódico puede ser interrumpido.

d) 

El inicio del cuento es con dos daños a la vez, se terminará por completo con el primero y después el segundo, en el ejemplo, si el Antagonista comete un crimen X^{14} y además roba un medio mágico, primero se resolverá el asesinato volviendo a la vida (E^9) y posteriormente, el objeto hurtado y buscado se recuperará mediante la fuerza o la astucia.



Cuando un cuento presenta dos buscadores, por lo regular a mitad del primer movimiento se separaran (puede ser en una encrucijada de caminos frente a un poste o árbol, que hará las veces de elemento de disyunción (con símbolo \triangleleft). Los Héroes-Buscadores intercambiarán un objeto-seña para reconocerse (Símbolo: \bullet).

Este último esquema corresponde regularmente a cuentos de una sola pieza, aunque el destino de cada hermano puede dar lugar a cuentos distintos, por ejemplo, La Gata Blanca de Mme. d'Aulnoy o La Alfombra Voladora de Las Mil y Una Noches.

Por lo que respecta a cuándo los movimientos forman un cuento de una sola pieza y cuándo son dos o más cuentos, el morfólogo ruso estipula condiciones para el primer caso:

- + Cuando el cuento está formado por un sólo movimiento.
- + Cuando son dos movimientos, uno con final positivo y el otro negativo, por ejemplo el cuento italiano de La Casa de los Gatos.
- + Triplicación de movimientos enteros. Primero y Segundo fallidos y tercero exitoso (De nuevo la Princesa de la Colina de Cristal de Jürgen E. Moe y Peter C. Asbjörnsen)

- + Si un medio mágico obtenido en el primer movimiento sólo se utiliza en el segundo.
- + Cuando antes de la supresión total del daño, repentinamente acomete otra necesidad y se persigue esta última, truncando provisionalmente el desarrollo inicial. Esta necesidad induce un movimiento.
- + Cuando al inicio de la intriga ocurren dos daños consecutivos.
- + Donde en el primer movimiento ocurre un combate y el segundo involucra un robo en el que intervienen los hermanos del Héroe, quienes hurtan el objeto conquistado y posteriormente se desarrolla la función P (Impostura del Falso Héroe) y tareas difíciles.
Esta forma es considerada por Propp como la estructura de cuento más completa y acabada.
- + Por último, los cuentos donde los Héroes se separan a la mitad del camino (aunque ya se ha mencionado, a veces las correrías de los Héroes dan lugar a un cuento dentro de otro).

Apartándose de los esquemas anteriores, cualquier cuento restante será en sí dos o más cuentos.

La extensión de los movimientos varía, inclusive los muy cortos pueden desorientar; otros se convierten en una especie de introducción donde en ocasiones se presenta un personaje que tendrá actividad destacada durante el segundo movimiento.

El robo de la cosecha y la captura del ladrón, o una declaración de guerra son vistas como un movimiento introductorio.

1.2.3 Cualidades Significativas De Los Personajes.

Como se ha mencionado antes, las funciones permanecen constantes en cualquier cuento así que Propp plantea que esto permite clasificar sistemáticamente los elementos que existen y se agrupan alrededor de ellas en calidad de magnitudes variables: la denominación y los atributos de los personajes.

"Entendemos por atributos el conjunto de cualidades exteriores de los personajes: edad, sexo, situación, aspecto exterior, rasgos particulares etc. Son estos atributos los que dan al cuento su relieve, su belleza y su encanto."⁽¹⁹⁾

La Cenicienta y la Princesa de los Juncos son cuentos rodeados de atmósferas, motivos y adornos diversos, sin embargo las funciones permanecen igual, ambas jóvenes son encontradas por el príncipe (Héroe-Buscador) merced a la zapatilla de cristal o al anillo de compromiso.

Los atributos de los personajes se dividen en tres rúbricas:

- / Aspecto, Denominación (Nombre)
- / Formas particulares de aparición
- / Habitación.

Estos serán sus rasgos característicos, que aunados a la definición del personaje por sus funciones —las siete categorías, Mandante, Héroe, Donante, Auxiliar etc— pueden ser estudiados de manera independiente.

19. Propp, Vladimir. Morfología del Cuento. p. 133

7

A pesar de que los atributos poseen dimensiones variables tienden a la repetición, estas repeticiones constituyen a la larga cánones dentro del cuento popular (por país), las regionales (por provincias o estados), las de categorías sociales (campesinos, nobles, soldados etc.) Lo anterior da lugar a que ciertos elementos se repitan de una categoría o rúbrica, en otra diferente, a esto Propp lo denomina como Transposición de Formas "...desempeñan un papel muy importante en el nacimiento de nuevas tramas de cuentos que con frecuencia son tomados por nuevos asuntos, cuando en realidad son derivados de otros más antiguos que sufrieron ciertas transformaciones, ciertas metamorfosis". (20)

Analizando y comparando cada categoría se podrían hallar todos los tipos de transformaciones, que además de imperar entre los elementos atributivos lo hacen también con las funciones; al profundizar este análisis se reconstituiría la estructura de la forma-madre del cuento fantástico, aquel del que todos los cuentos son variantes.

El análisis de atributos lleva al análisis de tres aspectos del cuento.

-Asuntos y variantes

-Relación entre asunto y composición.

-Extracción de las formas fundamentales de cada rúbrica (reuniéndolas, posteriormente se hallará que están basadas en representaciones abstractas).

20. Propp, Vladimir. Morfología del cuento. p. 135

7

Cuando se asignan Tareas Difíciles al Héroe, la mayoría son procedimientos de retardo épico (sabemos que las cumplirá pero ignoramos el cómo), es decir parte de una composición artística, las tareas fundamentales (aquellas impuestas al Héroe por la Princesa, el genio, el patriarca etc) se expresan por una fórmula abstracta "...si comparamos esas fórmulas con otros elementos atributivos descubrimos inesperadamente que el cuento sigue la misma línea coherente, tanto en el plan lógico como en el plan artístico". (21).

Con base en todo lo anteriormente expuesto se puede hacer una interpretación científica del cuento. Las leyes de la transformación y las representaciones abstractas reflejadas en las formas fundamentales de los atributos indican que " Desde el punto de vista histórico, significa que, en sus principios morfológicos, el cuento fantástico constituye un mito" (22), es decir, una leyenda simbólica que - hace énfasis particularmente en el aspecto religioso.

21. Propp, Vladimir. Morfología del cuento. p. 137

22. Ibid.

1.3 Comentarios Al Capítulo Uno

A lo largo del capítulo precedente se ha planteado el análisis morfológico del cuento desarrollado por Vladimir Propp; sus dos dimensiones:

- Constante y reiterativa: conformada por las 31 funciones que son la parte constitutiva del cuento.
- Variable: cuestiones accesorias o atributivas.

Encontramos también los Elementos Subsidiarios de Enlace entre las Funciones, conformados por diálogos, quejas y/o lamentos que provean información, así como Triplicaciones, elementos, características o acciones que tienden a repetirse a manera de triadas.

Las Motivaciones: los puntos más inestables y variantes del cuento, las causas e intenciones que mueven a los personajes a tal o cual acto.

Las Formas de Aparición de los Personajes, incluyendo las siete categorías de éstos —Antagonista, Donante o proveedor, Auxiliar Mágico, la Princesa y su Padre, el Mandante, el Héroe y el Falso Héroe— el grupo de funciones que le corresponde a cada uno llamadas Esferas de Acción, y su lugar y aparición en el desarrollo del cuento.

Los elementos atributivos: las cualidades físicas de los personajes, edad, sexo, rasgos particulares así como sus tres rúbricas de clasificación

- Aspecto y denominación
- Formas particulares de aparición
- Habitación

7

Las anteriores cinco categorías de elementos constituyen y determinan la estructura y al cuento en sí; así mismo se mencionan los tipos de Movimientos, su articulación cuando forman parte de un sólo cuento o constituyen uno dentro de otro.

Ahora bien, en el subcapítulo 1.2 se mencionaron los Elementos Oscuros O, que son acciones del Héroe que no pueden ser definidas por, ni dentro, de las 31 funciones expuestas; surge entonces un inconveniente, al determinar las funciones de los personajes dentro de Caballeros del Zodiaco, por la naturaleza propia de ésta, surgen aspectos que tendríamos que denominar forzosamente como O, elementos oscuros. Esto nos conduciría a reducir el campo de análisis, es decir, sino está dentro de las funciones es elemento obscuro, así varias facetas importantes se perderían y nuestro inventario obscuro crecería más que el análisis de funciones u otras categorías.

Es por esto que consideramos pertinente el habilitar ciertas partes clave de la serie, buscando un equivalente o variante dentro de las Funciones o posiblemente inclusive tomar por función un par de estos elementos, los cuales operacionalizaremos con detalle a su debido tiempo dentro de la metodología.

C A P I T U L O 2

CABALLEROS DEL ZODIACO;
MELODRAMA EN DIBUJOS ANIMADOS

7

**" EL MELODRAMA CONSTITUYE EL CUADRO VER-
DADERO DEL MUNDO QUE LA SOCIEDAD NOS -
HA FORJADO Y LA UNICA TRAGEDIA POPULAR
QUE CONVIENE A NUESTRA EPOCA " .**

NODIER

**" LA ANIMACION NUNCA LLEGARA A UN ESTA-
DIO DE ESTANCAMIENTO MIENTRAS PODAMOS
CONTAR CON EL FACTOR HUMANO DE LA -
IMAGINACION " .**

ADRIAN WOOLERY

1

2.1. ¿Qué es el Melodrama?

El género melodramático es uno de los más favorecidos por los escritores y guionistas, se recurre a él casi siempre, sea cine, radio, televisión, teatro o historietas adaptándolo al medio por el cual va a difundirse procurando sacar el mayor provecho de sus características.

Menospreciado, aplaudido, el término melodrama para la mayoría remite a una producción plagada de lágrimas y tragedia como se ve en cualquier telenovela, pero cómo surge, cuáles son sus antecedentes y principales peculiaridades y variantes, en resumen ¿Qué es el melodrama?

El diccionario de la Real Academia Española define al melodrama desde su etimología como proveniente del griego *Μέλος*, canto con acompañamiento de música, y *Δράμα*, drama, tragedia; un drama que se representaba acompañado de música instrumental en varios de sus pasajes, una obra teatral en que se exageran los trozos sentimentales y patéticos con menoscabo del buen gusto.

El término anterior no es lo suficientemente explícito para definir las características y variantes de este género, así que nos remitiremos a la conceptualización de Gustavo Quiroz en Hacia una Teoría de la Significación: el caso del Melodrama; y de la profesora María de Lourdes López Alcaraz en El Guión: su Lenguaje Literario.

"Se entiende por melodrama, a un argumento sentimentalista estructurado de tal forma que sacrifica la caracterización por incidentes extravagantes, haciendo un llamado sensacionalista a las emociones de su público y terminan-

do, generalmente, en un 'final feliz' o al menos en una -
nota de tranquilizante moralidad". (1)

Además de que:

"...presenta una estructuración fundamentalmente anecdóti-
ca, con personajes simples muy esquemáticos. Se basa en -
una contraposición de valores y de ideas: amor versus -
odio, bien versus mal, etc.

Este género tiende a ser un ejercicio de emociones, por -
lo que es el común denominador de la narrativa y del es--
pectáculo popular...". (2)

A partir de ahora, este será el concepto básico al que nos refe-
riremos cuando hablemos de este género.

Quiroz señala al mito como el antecedente directo más anti-
guo del melodrama, el cual cubría con dos funciones primordia--
les, las necesidades del hombre y sociedad:

1. Conocer e interpretar la realidad.
2. Era un recurso simbólico de seguridad ante las causas y even-
tos de la naturaleza que eran inexplicables.

De esta manera, el mito constituía de alguna forma un paliativo
para disminuir la angustia del hombre al ignorar los por qué de
los fenómenos culturales y, conjuntamente con la religión llena-
ba:

"... la función de resolver, aunque sea simbólicamente, -
sus conflictos internos o psicológicos. Como sucede en -
las identificaciones con el héroe o con el villano, así -
como en la proyección de la agresividad y de los conflic-
tos". (3)

1. Quiroz, Gustavo. Hacia una teoría de la significación: el ca-
so del melodrama. P.9.
2. López Alcaraz, Ma. de Lourdes. El Guión: su lenguaje literario.
P.82.
3. Quiroz, Gustavo. Hacia una teoría de la significación: el ca-
so del melodrama. P.5.

Los mitos se incrementaron conforme aumentaban las inquietudes humanas en cuanto a su entorno, a su origen y a la vida. Surgieron entonces:

"...mitos cosmogónicos y teogónicos (creación del mundo y los dioses, los más antiguos). Los etiológicos o explicativos de festivales o fenómenos que llamaron la atención de los hombres, los que narran hazañas de héroes o mitos estelares y solares". (4)

A través de todos ellos, Quiroz cita a J.L. Henderson (en Mitos Antiguos y Hombre Moderno), la batalla entre lo bueno y lo malo —tema común en el mito— es un reflejo social de la batalla inconsciente del yo en la lucha por la definición, cumpliendo según Erikson E.H. (Infancia y Sociedad), papel similar al del juego; liberando emociones acumuladas para así obtener alivio imaginario a las frustraciones.

El melodrama como género en sí, tiene sus antecedentes a partir del siglo XVI en Italia, cuando surgen las piezas teatrales musicalizadas y en la literatura las novelas de folletín.

Jean Marie Thomasseau en El Melodrama, señala como se procuró en un principio concederle y reconocerle grado literario y teatral. Tratando de hilvanarle, con el prestigio que tenía la Tragedia. Sus códigos narrativos establecieron la credibilidad y la decencia teniendo como base el triunfo de la inocencia y el castigo de la tiranía o el crimen así como los medios para alcanzar uno y otro.

El melodrama clásico divide de forma simple: los buenos por un lado los malos por el otro, ambos dotados de valores morales, funciones dramáticas y caracteres específicos.

4. Enciclopedia Baresa Británica, Tomo 10.

7

"...es en el preciso momento en que la victoria del malo parece definitiva, cuando la Fatalidad, transformándose en Providencia, interviene para propinarle un castigo - ejemplar y consagrar la victoria de la virtud sobre el vicio[...] dirigida por una potencia metafísica que algunos personajes denominan Dios." (5)

De hecho, el filósofo Lefebvre (citado por Thomasseau) agrega que el azar en el género es una 'contingencia radical' - una posibilidad fundamental de que algo suceda o no- a voluntad de esta potencia metafísica. Este planteamiento tiene fuerte religiosidad, y en occidente poseedor de hondas raíces judeocristianas, quien no cree en Dios, niega parte de sí mismo y además la espiritualidad, traduciéndose ésta melodramáticamente como: el ateo es uno de los rasgos que permiten reconocer al malvado.

Hasta ese momento el melodrama seguía siendo básicamente un género teatral compuesto de tres actos al igual que la ópera, de bido, quizá, a que la partitura era prominente para la puesta - en escena "el acompañamiento musical a ciertos diálogos y pasajes, permitía acentuar la emoción. Los acordes se empleaban para lograr un estado de ánimo que trascendiera a la parte hablada - otro rasgo importante lo constituía la mímica o gestualización tan notoria en el melodrama." (6)

El género poco a poco se abre paso encontrando nuevas vetas para desarrollarse. Intercalando las derivaciones mencionadas - por Quiros y Thomasseau, tenemos que a partir del siglo XIX, el melodrama se diversificó conservando sus estereotipos pero haciendo énfasis en algunos de sus componentes tradicionales según fue necesario, resultando el melodrama militar, patriótico e histórico, el de costumbres, naturalista o doméstico; el melodrama romántico, el policiaco, el de aventuras o exploraciones, el de suspenso y el sobrenatural. Dentro de estos lineamientos, se podrá encontrar (hasta la fecha) variadas gamas del misterio, vi cio y crimen, aventuras, terror y horror así como la reforma del corrupto en un mundo de shock, emoción y sensacionalismo.

5. Thomasseau, Jean-Marie. El Melodrama. p. 36-38.

6. López Alcaraz, Ma. de Lourdes. El guión. p. 84-85.

De esta manera, el melodrama se difundió entre la clase trabajadora citadina, cristalizándose como actualmente lo conocemos, - dando preferencia a la sensación y emoción "...variando esas - emociones en la alternancia y el contraste de escenas tranqui-- las o agitadas, alegres o patéticas (...) donde la acción novelesca y espectacular impide la reflexión y deja los nervios en vivo..." (7).

El punto principal del género continuaba radicando según López Alcaraz, en "un discurso de fácil acceso y siempre con el - triunfo final de la justicia, después de enormes luchas y sufrimientos." (8)

Mientras Quiroz señala que la forma moderna del melodrama - es heredera del mito (con su héroe contra el villano, la bella rescatada, el héroe en peligro y su victoria final) asumiendo - el papel que en la antigüedad correspondía a éste, reflejando - la importancia humana ante la naturaleza, constituyendo un mecanismo psicológico de seguridad para aliviar conflictos internos o fijaciones imaginarias; López Alcaraz agrega que esto aún tiene una enorme aceptación entre el público, permitiendo olvidar los problemas cotidianos esperando siempre un final feliz. Este final feliz se convirtió en el preferido de los medios masivos de comunicación convirtiéndolos en:

"Melodrama Comercial (...) narraciones sensacionalistas, - de argumentos estandarizados y sentimentaloides que desde finales del siglo pasado han influido a toda la narrati

7. Thomasseau, Jean-Marie. El Melodrama. p. 153.

8. López Alcaraz, Ma. de Lourdes. Elguión, su lenguaje literario. p. 83.

7

va del siglo XX (...) es el producto cultural más común - en los medios de difusión..." (8).

Como el tiempo de producción y el tiempo "al aire" son factores decisivos en el campo comunicativo, el melodrama tuvo que adaptarse a las exigencias y particularidades del medio; en especial para la televisión como Quiroz argumenta, tuvo que ajustarse y ser dividido en segmentos para dar cabida al patrocinio comercial pues para hacer un buen melodrama televisivo, hay que saber dónde meter los comerciales y dónde es básico el uso de la música y los recursos técnicos.

"Cada segmento del melodrama presentará a uno o varios - personajes confrontando alguna dificultad o peligro, luego las respuestas emocionales de los personajes se intensificarán hasta alcanzar un clímax, momento en que termina el segmento y donde se coloca un comercial." (9)

Esta disposición de elementos tiene como objetivo llamar y capturar la atención del espectador de forma que no pierda el interés en el programa y llegue hasta el final.

En la estructura del melodrama encontramos una conjunción - de valores y normas que se reflejan en la historia y en los personajes siendo denominadas por Emile Souriau, estructuralista - francés, como las principales Fuerzas Temáticas:

"...Amor (sexual o familiar, o de amistad juntando a él admiración, responsabilidad moral, cura de almas);

-Fanatismo religioso o político;

-Codicia, avaricia, deseo de riquezas, de lujo, de placer, de la belleza ambiente, de honores, de autoridad, de placeres, de orgullo;

8. Quiroz, Gustavo. Hacia una teoría de la significación: el caso del melodrama. p. 3.

9. Thorburn, David. Televisión y Melodrama, citado por Gustavo Quiroz. p. 22.

- Envidia, celos;
- Odio, deseo de venganza;
- Curiosidad (concreta, vital o metafísica);
- Patriotismo;
- Deseo de un cierto trabajo y vocación (religiosa, científica, artística, de viajero, de hombre de negocios, de vida militar o política);
- Necesidad de reposo, de paz, de asilo, de liberación, de libertad;
- Necesidad de Otra cosa y de Otra parte;
- Necesidad de sentirse vivir, de realizarse, de complementarse;
- Vértigo de todos los abismos del mal o de la experiencia;
- Todos los temores: miedo a la muerte, al pecado, a los remordimientos, al dolor, a la miseria, a la fealdad ambiente, a la enfermedad, al tedio, a la pérdida del amor; temor a la desdicha de los que están próximos, de su sufrimiento o de su muerte de su abyección moral, de su envilecimiento; temor o esperanza de las cosas del más allá." (13)

Souriau procura dar una idea de los diferentes grados de emociones que pueden moverse dentro del género melodramático para dar variedad a éste, aunque siempre con cierto grado de predicción por parte del espectador y, -parafraseando a Gustavo Quiroz-, con un hábito de simplificación moral presentando comportamientos y actitudes que mantengan códigos morales altamente ideologizados con normas y valores considerados eternos, pero en situaciones actualizadas.

A continuación, tenemos a los personajes cuya aparición y representación:

"...abarca dos niveles proyectivos: el primero (...) implica la creación del personaje con todos sus atributos (...) en todas sus manifestaciones. El segundo apela a la caracterización que los productores, actores, etc., impriman sucesáneamente al personaje que el guión ha creado y que ya presenta determinantes cualidades para su caracte-

11. Souriau, Emile. Les 200 000 Situations Dramatiques, citado por A.J. Greimas en Semántica Estructural pp. 277-279.

7

rización... ésta (...) se "va" construyendo al paso de - las acciones -no hay descripción- y el personaje entreteje sus actos en relación con los otros, pero siempre a la 'vista' del público". (12)

Y, puesto que -dice López Alcaraz- el eje central del relato es el hombre, para crear un personaje se debe analizar al ser humano y su psique: vicios/virtudes, miedos/sueños, atributos y carencias morales, pues con éstos, plasmados dentro de la caracterización adecuada, se podrá alcanzar el nivel empático, conseguir una identificación con el espectador y la participación, -rechazo o identificación del público.(13)

Hemos dicho ya que el móvil del melodrama es la confrontación de fuerzas opuestas que toman forma en personajes con peculiares características; e interpolando apuntes entre López Alcaraz y Thomasseau, la característica básica de todos los héroes de melodrama es ser puros e inmaculados, apoyándose en su virtudes y su perseverancia podrán salir victoriosos, pues todas las circunstancias externas y los designios maléficos serán finalmente superados a pesar de los complots en su contra que una y otra vez tiende el antagonista, quien por hábito es un ser solitario (a pesar de que lo rodean múltiples esbirros y compinches) que será cabalmente castigado:

"...la justicia final parece más poderosa cuando se abate sobre un sólo culpable: la dispersión disminuiría sus - - afectos dramáticos.

El malvado, merced a la persecución a que somete a su víctima, es el motor del melodrama. Sin sus maquinaciones, - la anécdota perdería lo fundamental de su naturaleza".(14)

12. López Alcaraz, Ma. de Lourdes. El guión: su lenguaje literario. p.69 y 73.

13. Ibid. p.73.

14. Thomasseau, Jean-Marie. El Melodrama. p. 45

7

Asimismo, el personaje debe presentar ciertos rasgos según sea el medio al que se enfoque, por ejemplo, los destinados a historietas según David Alfie (véase El Comic es algo serio) deben expresar en su aspecto físico y gestuario su calidad moral y si tienen características mitológicas, fundamentarse en arquetipos: aspiraciones colectivas de fijeza emblemática y fácil reconocimiento.

En cuanto a la música, esta sigue jugando un papel importante, incluso se ha colocado a un nivel preponderante como sucede con la partitura originalmente compuesta para cine o televisión, los llamados soundtracks, pero en un nivel más específico, acompaña y refuerza como leit motiv -el tema que identifica- personajes, ambientes o ciertas partes de la historia, auxiliándose con efectos especiales sonoros o icónicos, conforme al medio.

Gustavo Quiroz calificó al melodrama como una forma degradada de tragedia, una tragedia mediocre y popularizada que ha establecido reglas de género, tales como conclusiones tranquilizadoras y alegorías morales; en cambio el personaje trágico puro, observa López Alcaraz, está condenado al fracaso a pesar de su fuerza interior (citando apuntes filosóficos de Luisa Josefina -Hernández).

La tragedia es realista, vista como una síntesis de la realidad tiene verosimilitud y posibilidad lógica; el melodrama en cambio es naturalista, menos verosímil: es posible, pero menos probable lógicamente.

El carácter de los personajes, el lenguaje del discurso y - las circunstancias de las acciones así como la forma en que se maneja la realidad, constituyen la manera de llegar a una clasificación del género.

En su estructura narrativa, siempre conserva la anécdota de los buenos contra los malos y el final tranquilizador, con el hecho de transitar de una escena a otra alternando sentimientos varios, yendo de un nudo o punto climático a otro, el melodrama se torna:

"...fundamentalmente episódico y como va de salto en salto de emociones éstas no permiten su análisis. No hay tiempo ni para recapacitar ni para vivirlas profundamente; no hay catarsis." (15)

Quiroz especifica que cuando es televisivo, no trata de producir una catarsis, sino una atención pasiva y compulsiva a la repetición pues las imágenes brotan sin parar y no hay ningún esfuerzo por parte del espectador.

Sin embargo, a pesar de lo anterior es precisamente el melodrama, el género que permite con menor esfuerzo una relación empática, entendiendo ésta como "el proceso a través del cual llegamos a las expectativas, a las anticipaciones de los estados psicológicos del hombre [...] el proceso por el cual nos proyectamos dentro de los estados internos o personalidades de los demás, con el fin de poder preveer la forma en que se habrán de conducir. Inferimos los estados internos comparándolos con nuestras propias predisposiciones y actitudes." (16)

El melodrama da un fácil acceso a la empatía y esta es precisamente lo que buscan los medios masivos de comunicación, ya que, agrega López Alcaraz, el "vernors en otros" permite conocimiento pues mediante la representación hay una comparación y una similitud, los cuales ayudan en los procesos de búsqueda e identidad existencial.

15. López Alcaraz, Ma. de Lourdes. El guión: su lenguaje literario. p. 83.

16. Berlo, David K. El proceso de la Comunicación. pp.92-99.

7

El melodrama actual incluye matices sutiles, son ya escasos los buenos inmaculados y los perversos sin redención, los guionistas y escritores ahora exploran el lado obscuro del héroe e invocan el posible cariz amable dentro del antagonista, jugando con los deseos, emociones e intenciones ocultos en el ser humano, - aunque al final los personajes siempre retornen al lugar que les corresponde en la anécdota y si el héroe ha cometido un error, a sabiendas o involuntariamente, se pone en su camino alguna forma de subsanarlo pues a fin de cuentas el honor y el amor en sus diversas manifestaciones, siempre estarán de su parte.

Por lo que se refiere al extremo opuesto, el adversario tiene la posibilidad de hacer acto de contricción y procurar enmendar sus errores, o pagar el daño cometido con base en, quizás, - un código de honor que se interpole con el del héroe, o finalmente con la muerte.

Creemos que aún ahora con todos los adelantos técnicos y - - científicos que existen permitiendo al hombre saber más de la - tierra que habita y del universo al que pertenece, sigue habiendo la necesidad de recurrir al, llamémoslo ritual, de seguridad y disminución de angustias ante los por qué contemporáneos, por esa causa todavía recurrimos al melodrama o de qué otra forma se puede explicar. que se haya mantenido y diversificado, y que su estructura esencial siga vigente después de más de 300 años sino como que ha sido adoptado a manera de mito contemporáneo.

M E L O D R A M A
Características*

- Al igual que el mito, refleja la importancia del ser humano ante la naturaleza, y constituye un mecanismo de seguridad psicológica ante conflictos y angustias internas.
- Heredó del mito los personajes del Héroe invencible, el Villano, el Dragón, la Princesa que debe ser rescatada y la victoria final del Héroe.
- Heredó de la tragedia clásica la temática de la fatalidad, el destino trágico, la grandeza de la batalla y la lucha por el poder.
- Constituye una simplificación moral donde el bien triunfa sobre el mal.
- Establece reglas de género: conclusiones tranquilizantes, alegrías morales o final feliz.
- Maneja normas y valores considerados eternos, en situaciones actualizadas.
- En su escala de valores se hace énfasis en Honor, Lealtad y Amor, de preferencia filial o maternal antes que pasional.
- Su estructura es anecdótica esencialmente.
- Se basa en contraposición de valores e ideas.
- Es fundamentalmente episódico.
- Mantiene cierto grado de predicción por parte del espectador.

* Retomando e interpolando argumentos de Quiroz, López Alcaraz y Thomasseau.

- 7
- Utiliza la música para acentuar y recalcar emociones, diálogos pasajes logrando estados de ánimo que vayan más allá de los parlamentos.
 - Tiene una mímica y gesticulación notoria.
 - Contrasta y alterna diferentes emociones de manera que fluyan - acciones novelescas y espectaculares.
 - Los personajes representan fuerzas opuestas con características peculiares que se consideran propias de los valores que mani---fiestan.
 - El protagonista siempre vencerá las situaciones adversas.
 - Para los personajes la Fatalidad puede repentinamente transformarse en Providencia.
 - Permite con relativa facilidad lograr una relación empática.
 - Logra la empatía mediante la representación y similitud, el - "vernos en otros".
 - El melodrama comercial debe estructurarse de manera que al al--canzar un punto climático, venga un corte comercial para mante--ner el suspenso.

2.2. ¿Qué es el Dibujo Animado?

Se ha convertido poco a poco en una fuente y creciente industria, es habitual encontrarle en ciertos medios de comunicación masiva e incluso se ha convertido en fuente de controversia entre psicólogos, defensores de la moralidad, padres de familia, etc.; mientras, por el otro lado, se han creado pequeños o grandes círculos de aficionados a él.

Animatedcartoon en Estados Unidos, Cartoon en Gran Bretaña - que significa "caricatura" y que a su vez deriva del italiano - cartones: papel grueso, bosquejo o croquis. En Rusia se le llama Multiplikatzia, en Italia Disegno Animato; Trickfilm (gezeichnete film) en Alemania, Dibujo Animado en España, Dessin Animé en Francia y Manga en Japón, según especifica Giuseppe Lo Duca (17) en El Dibujo Animado; en México se le conoce como Caricatura, pero todos estos nombres se refieren a una sola cosa, el dibujo animado, definido en términos generales como una película que utiliza una serie de dibujos en secuencia que al fotografiarse y luego proyectarse, en una pantalla, da la sensación de movimiento.

De acuerdo a la Enciclopedia New Age (Grolier de Canadá), para cada segundo de acción se necesitan 24 dibujos o cuadros hechos sobre celuloide, que representen cada fase de un movimiento por pequeño y leve que éste sea, lo que implica un duro y minucioso trabajo por parte del dibujante; sólo como ejemplo: "una secuencia de cinco minutos implica siete mil cuadros, y un largo metraje de casi dos horas, 2 500 millones de dibujos". (18)

17. Según recopilación de términos de Lo Duca, Giuseppe en El Dibujo Animado. 1957.

18. Halas y Manvell. La técnica del dibujo animado.

A causa de ésto también los costos son bastantes altos, simplemente "en 1975, el costo de una secuencia animada de 20 segundos en Estados Unidos era de 10 mil dólares y en Gran Bretaña de 1 800 libras; un minuto costaba 24 mil dólares y cuatro mil libras esterlinas respectivamente" (19), es comprensible y de esperarse que los costos se hayan duplicado por la inclusión de técnicas y materiales cada vez más avanzados y por lo mismo, costosos.

Así que la actual industria de la animación está en manos de una organización comercial y de estudios con prestigio público como es el caso de la Corporación Walt Disney, conocida y reconocida a nivel mundial como una de las principales exponentes de este arte.

El encanto y la atracción que este tipo de producciones posee es combinar color, movimiento y sonido que dan la apariencia de vida a algo que es totalmente inmóvil por sí solo, y que ya preparado puede llegar a provocar diversas emociones en el observador.

"Aunque aún sigue siendo importante la exactitud en las representaciones (animadas) -como ocurre en las fotografías-, no cabe duda de que carece de sentido el exigir a los dibujos animados una reproducción exacta de la realidad. El proceso de recreación exacta de la realidad por medio de dibujos animados es tan difícil técnicamente que es preferible filmar directamente una escena (en el cine) que intentarla reconstruir minuciosamente por medio de dibujos". (20).

19. Halas y Manvell. La Técnica de los Dibujos Animados. p. 146.
20. Ibid. p. 20.

7

Sin embargo, es posible, se requiere quizá del doble de horas - hombre y horas-técnica pero se puede lograr, a gran costo claro, y es por eso que no resulta muy práctico para los pequeños productores que aún hacen animaciones en lo que podría denominarse y a la manera tradicional o rudimentaria: celuloide a celuloide, en cuanto a las grandes compañías, las computadoras han revolucionado el campo permitiendo reproducciones fidedignas del mundo que nos rodea.

El dibujo animado, ha depositado su baluarte en la televisión principalmente, y gracias a esto "...desde 1959 se ha cuadruplicado la cantidad de técnicos, artistas y empleados que laboran en los principales centros de producciones animadas, como es el caso de Estados Unidos y Gran Bretaña en Occidente, y de China y Japón en Oriente" (21), asimismo se ha diversificado el uso y las aplicaciones de este arte:

"+ En largometrajes comerciales.

- + Películas animadas en color con fines publicitarios para exhibirse en cines.
- + Películas animadas, con patrocinadores, para promover relaciones públicas o para servir instructivamente en el campo de la industria, ciencia y tecnología.
- + Cortometrajes y largometrajes para organizaciones internacionales y por encargo gubernamental.
- + Series para niños, que se proyectan diariamente en televisión". (22).

Se debe distinguir también del dibujo animado para diversión, (las llamadas caricaturas aquí en México) del que no está destinado a salas comerciales sino a instituciones privadas y con miras formativas como la electrónica, o para ayudar al

21. Halas y Manvell. La Técnica de los Dibujos Animados. p. 20.

22. Ibid. p. 22.

estudio del movimiento. Además se elaboran cintas animadas a ma
nera experimental y artística por personas independientes, aun
que de ninguna manera podrían competir en el mercado.

Actualmente, podría decirse que las posibilidades imaginati
vas para aplicarse en este tipo de producciones son innumerables
y ahora con la era de la computación que ya tiene casi dos déca
das en auge, las perspectivas y diseño de personajes han alcan-
zado grados cercanos a la perfección.

Por lo pronto, utilizaremos el término "película animada" ,
para referirnos a las producciones que sobre papel celuloide
(cells) representan segmentos de acciones que proyectadas dan
sensación de movimiento.

2.2.1. Precursores e Historia del Dibujo Animado.

El siguiente apartado constituye una breve reseña a grandes rasgos de los inicios y evolución del dibujo animado, contemplando los datos que de una u otra forma marcaron las pautas de este desarrollo.

Durante la recopilación, además de los libros citados, se recurrió a diccionarios y enciclopedias en lo que respecta a fechas y ciertos datos, de manera que hemos decidido parafrasear algunos textos con el objeto de integrarlos a la redacción. (23).

Los inicios del dibujo animado se remontan hasta los años - 1833-1834, cuando Joseph Antoine-Ferdinand Plateau Horner, profesor francés, y Simon von Stampfer, animaron dibujos medio siglo antes de que apareciera el cine. Hacían experimentos con el estroboscopio y el fenaquistoscopio, utilizaban la descomposición de un movimiento plasmada en dibujos continuos. (Véase Romaguera Joaquín, El Cine en la Escuela. p.63).

Posteriormente Emile Reynaud, un artesano francés perfeccionó en 1878, los aparatos de sus antecesores para presentar en - 1890 una proyección en una pantalla de unos 10 minutos de duración.

- 23 Diccionario Enciclopédico Salvat Universal.
Enciclopedia New Age. Grolier de Canadá.
Enciclopedia Americana.
Enciclopedia Temática Planeta.
Gran Enciclopedia del Mundo.
Gran Diccionario Enciclopédico Durvan.

Reynaud sólo utilizaba los dibujos (sin fotografiar) sobre -
hojas de celuloide transparentes (cells). Los agujeros laterales
de éstas le permitían sobreponer dibujos para facilitar el paso
del dibujo de una posición a otra, después las colocaba en una -
banda perforada y las proyectaba en un fondo o decorado inmóvil
y sin cambios.

Sin embargo, a quien se considera el Padre de los Dibujos -
Animados es a Emile Cohl, quien nació en París el 4 de enero de
1857.

"La técnica que adoptó fue la elaboración de dibujos casi
esquemáticos con lápiz negro sobre papel blanco, luego los
fotografiaba con una cámara de manivela situada vertical-
mente, y obtenía así el negativo de figuras blancas sobre
fondo negro [...] éstas se limitaban sólo a unos cuantos -
trazos esenciales para hacer reconocibles la figura." (24)

"En 1906, James Stuart Blackton produce Humorous phases of
funny faces (fases humorísticas de caras divertidas) que -
fue el primer intento de dibujo animado mediante fotogra-
fia." (25).

Un año después, "en 1907, el español Segundo de Chomón, realizó
algunos dibujos animados que se insertaron en 'La Casa de los -
Duendes'."

Para 1908, Emile Cohl ya producía regularmente este tipo de
trabajos, a pesar de todas sus aportaciones, murió en la miseria
en 1937.

Un año después, en 1909, el estadounidense Winsor McCay pro-
dujo "Gertie the Trained Dinosaur", y a partir de entonces tam-
bién se introdujo la costumbre de proyectar un corto animado en
el cine antes de cada película.

24. Halas y Manvell, La Técnica de los Dibujos Animados. pp.18-28.
25. Ibid.

7

"En 1914, el norteamericano Earl Hurd introdujo la innovacion de hojas transparentes de celuloide, llamadas en el medio cells y que permitian gracias a esta caracteristica ser superpuestas a un fondo fijo opaco, asi se llevaba a cabo el movimiento o action; posteriormente patentó el proceso en junio de 1915." (26)

A este dato se contraponen la informacion de Lo Duca (1957), - - quien afirma que el uso de hojas de celuloide fue patentado por Hurd y John R. Bray en 1917.

El sistema de celuloide fue perfeccionado por Raoul Barré de casa Edison, y por el animador Bill Nolan, que introdujo el fondo móvil, fondo panorámico o travelling.

Para ese momento ya existian series de dibujos animados como - - "Krazy Kat" de Ben Harrison y "Félix el gato" de Pat Sullivan.

En 1923, un hombre funda su estudio en Los Angeles, California y empezaba a producir caricaturas, inicia así, lo que ahora es una leyenda: Walt Disney.

En reseña bibliográfica (Novedades, noviembre 20 de 1991), - se dice que nació en Chicago en 1901, comienza sus trabajos casi con la llegada del cine sonoro, que a partir de entonces se convertiria en factor indispensable.

Disney realiza, ayudado por su hermano Roy, 26 cortos de Oswald, el conejo, pero cuando pierden los derechos se piensa en otro personaje; surge así Mickey Mouse, el ratón Miguelito, que a partir de ese momento y hasta la fecha, se convertiría en el símbolo de la compañía.

Aprovechando el procedimiento de cells patentado por Earl - Hurd, Disney produjo dibujos para cine como "Silly Simphony" - -

26. Enciclopedia New Age. p. 357.

(Sinfonía tonta), cortometraje del pato Donald, Tribilín y - -
Mickey Mouse.

Entre las dos guerras mundiales, el campo del dibujo animado, fue dominado por Estados Unidos e incluso monopolizado por Disney transformándolo en una industria.

Surge aquí una confusión que a falta de datos no pudo ser resuelta; en 1931 se marca la creación del primer dibujo animado a colores (Multicolor) por Ted Eshbaugh con la caricatura "Goofy - goat", sin embargo, también "Flower and Trees" (Flores y Arboles) perteneciente a la serie de "Silly Simphonys" producida por Disney en 1922 se le llama "la primera caricatura a colores". (27).

En 1934, Anthony Gross y Héctor Hoppin, realizan en Francia la película "Joie de Vivre" que al contrario del estilo Disney, natural y humano, poseía grafismos más sencillos y simples. Con 1935 se introduce una "...innovación tecnológica en la técnica de los dibujos animados; la Truca o Cámara Multiplano, desarrollada por Walt Disney, y que consistía en descomponer en diversos planos independientes y situados a diversas distancias de la cámara, los cells" (28); este proceso daba una tercera dimensión, y según palabras del propio Disney "daba profundidad a la ilusión".

27. Contraponiendo datos expuestos en Halas y Manvel op.cit. p.90 y To Night on a South Bank Show Special: The Art of Walt Disney. Programa especial televisivo, producido en 1988 y transmitido el 22 de febrero de 1992 por XHGC-Canal 5.

28. To Night on a South Bank Show Special: The Art of Walt Disney.

7

Esta técnica se pone en aplicación con "El Viejo Molino" que se rodó en 1937, y posteriormente con el primer largometraje de dibujos animados "Blancanieves y los Siete Enanitos" (Snow White and the Seven Dwarfs) que se estrenó el 21 de diciembre de 1937 y costó 1.5 millones de dólares. (Véase Readers' Digest Selecciones Febrero 1989, p. 67).

"Durante 1943 se crea la compañía United Productions of America (U.P.A.) que agrupaba animadores y artistas que utilizaban formas más sencillas que las disnyanas, con estilización algo más personal." (29)

Poco a poco se va regresando al estilo Emile Cohl, figuras limitadas a unos cuantos trazos, pero que se compensaban con el argumento sencillo y divertido.

Se puede calificar como "contrarrevolución a Disney", que en esos momentos pasaba por, la denominaremos una recesión tanto económica como de opinión, pues su última de 1940, "Fantasía" había sido vapuleada por la crítica; además por su misma simpleza, los dibujos animados de la U.P.A. podían adaptarse al presupuesto de la televisión de esa época.

Mientras tanto al otro lado del mundo, en Japón Ozamu Tezuka, quien en sus inicios había dibujado manga (comic) se dedicaba en 1945 a "romper con el tradicional dibujo realista y estático" como él mismo dice "se trataba sólo de introducir movimiento en las historias, dotándolas así de mayor variedad (...) mi gran ilusión era la de adoptar las técnicas cinematográficas en los dibujos animados (...) que se percibiera el paso del tiempo y el desplazamiento en el espacio. Lo utilicé como una técnica propia". (30).

29. De la Colina J. Las Maravillas del Cine. p. 153.

30. Documental, Comic 9o Arte; Manga Manga! 1993 Canal 22.

7

En Occidente, Stephen Bosustow, director de la U.P.A. introdujo en 1948 la "animación limitada", que como describen Halas y Marvel (1980), consistía en dar movimiento sólo a las partes vitales del dibujo, es decir, piernas y boca que ahorra recursos económicos y daba más importancia al color.

Un animador afiliado a esta organización, Norman McLaren, de origen canadiense, introdujo las películas abstractas jugando con manchas y sonidos dibujados, estas producciones recibieron buenas críticas, por lo que Hollywood otorgó a McLaren un Oscar.

Durante la década de los cincuentas se debe considerar a Disney como exponente principal de este arte. Volviendo por sus fueros produce "Cenicienta" en 1950, "Canción del Sur", que intercala la humanos con dibujos animados, y "Tiempo de Melodía".

También durante esa década "John Halas y su esposa Joy Batchelor, fundan la compañía Halas & Batchelor Animation Ltd, en Gran Bretaña, que produce "Rebelión en la Granja" (Animal Farm) en 1953" (31) y que al igual que Disney ya lo había hecho, se dedican a la animación para propaganda seria de instituciones y relaciones públicas, es a partir de este momento cuando empieza a darse de nuevo una recesión en cuanto a dibujos animados a causa de dos factores:

"1950 coinciden con el desarrollo completo de la televisión, lo que da un receso en los cartoons americanos para cines. Los costos iban aumentando; los estudios de Hollywood se estaban reorganizando; la producción de cartoons cesó virtualmente. Su exhibición se limitaba únicamente a reposiciones en cines especializados, en noticiarios y pe-

31.Halas y Manvell. La técnica de los Dibujos Animados p. 144.

lículas de dibujos animados. Los animadores mientras tanto se pasaron al campo más lucrativo de la televisión (publicidad).

Para 1958, los estudios especializados en animación, cobraban 10 mil dólares por minuto". (32).

La técnica de la animación se estaba extendiendo y desarrollando en países que gozaban ya de una industria cinematográfica propia como la entonces URSS y China. Los dibujos de Tsekhaniowski en Rusia y Ofuji en Japón se distinguían por su valor artístico y originalidad.

En la URSS, China, Bulgaria, Polonia, Yugoslavia y Checoslovaquia, el desarrollo de la técnica animada era auspiciado por el Estado, y se distinguían en sus producciones por adoptar un dibujo completamente diferente en valor estético, al occidente y basar sus temas en cuentos y leyendas tradicionales.

Siguiendo esta premisa, Goseki Kojima es uno de los creadores de animación japonesa más fuertemente del momento, retomando las dos representaciones del Japón tradicionales y representativas por excelencia: ninja y samurai, "en una organización política de carácter feudal, los ninjas [...] personajes oscuros y sorprendentes van a convertirse junto a los samurais en otro de los géneros preferidos por los japoneses". (33)

También en la década de los cincuentas, en 1958 para ser exactos, la Casa Disney produce "La Bella Durmiente" (Sleeping Beauty) que se convirtió en la producción más cara de la historia de los dibujos animados a un costo de "seis millones de dólares y duración de una hora y media".

32. Halas y Manvell. La Técnica de los Dibujos Animados. p. 135.

33. Documental, Comic 90 Arte; Manga Manga! 1993, canal 22.

Finalmente después de supervisar su último largometraje: "El Libro de la Selva", "...Disney murió de cáncer pulmonar en 1966 a los 65 años de edad, terminaba así una etapa representativa de la animación, sin embargo la Compañía conservó el nombre Disney y el logotipo" (34), y aunque ha cambiado de directores y estilo en el dibujo, sigue produciendo largometrajes de éxito como fue "La Pequeña Sirenita" en 1989, "La Bella y la Bestia" en 1991, - con la nominación al Oscar por la mejor película; "Aladin", con una estilizada visión del medio oriente en 1992; "El Rey León", de 1993, que arrasó e impuso records de taquilla en varios países, ganando también premios Oscar. Y Pocahontas, que fue estrenada con un fastuoso despliegue de mercadotecnia y adelantos tecnológicos al igual que El Jorobado de Notre Dame en 1996.

Para la década de los sesentas, se daban dos eventos importantes; Japón se había convertido en una potencia mundial mediante la industrialización, la expansión de la cultura y la estética japonesa imparable.

Por otro lado, se comenzaban los experimentos para aplicar la computación a la técnica de los dibujos animados. Ozamu Tezuka, crea en 1960, Astroboy y Kimba, el León Blanco, mejor conocido como Leo el Rey de la Jungla, que gozaron de gran éxito en Japón y otros países a pesar de que aún estaban filmados en blanco y negro.

"Lilian Schwart experimentó con películas abstractas producidas con computadoras [...] con Ken Knowlton (1969-1972) y John Whitney realizó películas gráficas abstractas como Permutation en 1970". (35).

34. Enciclopedia Bansa Británica, Tomo 6. p. 34.

35. Halas y Manvell. Op.cit. p. 144.

7

A partir de 1972, empiezan a tomar fuerza en Japón las películas de monstruos, "Go Nagai, crea el super robot Mazinger Z, con este personaje consolidó definitivamente el género de los robots gigantes, la respuesta nipona a los superhéroes americanos". (36).

De nuevo los costos de producción de las películas animadas para cine se incrementaron en "1975, a 20 mil dólares por minuto y la ganancia dependía sólo de la recaudación que se obtuviera en taquilla".

A partir de 1980, la computación se hizo parte fundamental de la animación, pues tiende a ahorrar tiempo en las construcciones de escenas, mediante esta técnica se produjo "Oliver y su Pandilla" de Walt Disney Production y la mayoría de los dibujos animados japoneses.

En los últimos años se han hecho una serie de coproducciones norteamericano-japonesas, franco-americanas e hispano-japonesas principalmente, así como proyectos experimentales editando animación y música.

36. Documental, Comic 90 Arte. ¡Manga Manga! 1993, Canal 22.

2.2.2. Proceso de Elaboración del Dibujo Animado.

La elaboración de los dibujos animados desde el trazo de los personajes y el guión hasta que el espectador los presencia, necesitan de gran trabajo, que difícilmente es percibido por los televidentes o quien asiste a ver una película de "muñequitos".

La base para empezar una producción animada, la comprenden cinco cosas fundamentales:

-Boceto Grafico (Story Board).

Que es la representación en el papel, de la idea a desarrollar mediante dibujos esquemáticos. Sirve para tres propósitos, "para el creador, representa el primer test visual de la idea que le permite ver su funcionamiento, lo que promete la película. - Para el personal, representa una demostración inicial del trabajo a realizar. Para el patrocinador, el tipo de película que va a obtener". (37).

-Hojas Modelo.

En ellas se dibujan las proporciones de la cabeza, ojos, nariz, boca y orejas, así como la distancia entre ellos, se necesita una hoja modelo para cada personaje, donde además se muestre a éste minimamente en tres posiciones: de frente, de perfil y de espaldas, también deben dibujarse las posiciones características del personaje y sus actitudes claves.

Cada hoja modelo debe mostrar la proporción del personaje respecto a los otros y al medio que lo rodea.

37.Halas y Manvell. Op.cit. p.163.

-Gráficos de Música.

Se presenta en papel, el tipo de música o sonido que acompañará a la acción, sólo partes claves y momentos relevantes.

-Diálogo.

Sólo algunos de éstos que se llevarán a cabo en los momentos - cumbres de la película.

-Scrip.

Es el resumen de la película, el resumen de la historia.

Una vez que se tienen cubiertos estos requisitos se divide a la producción en dos partes, preparación y realización.

Conforme explicaciones del doctor Roger Manvell, en La Técnica de los Dibujos Animados, la fase de preparación incluye lo - que se denomina libro de trabajo, que es producto del Story Board o boceto gráfico y sirve para mostrar el movimiento de cámara y secuencias, el siguiente paso es elaborar las hojas modelo definitivas de los personajes pero ya con dibujos separados de cabeza, ojos, manos y boca, y sus posiciones características.

El diseño y escenificación se da cuando se establece el estilo y representación pictórica de la película (color, tonos, fondos es cenográficos, etc.), asimismo, se debe planear "la línea de cruce", esto es, "la relación de los personajes del primer plano con los fondos".

"Como mínimo se precisan dos copias del trabajo final escenificador, una para el animador y otra para el departamento de trazado para que sirva como avance informativo en varias técnicas, como por ejemplo las líneas de cruce". (38)

38. Halas y Manvell. Op.cit. p. 192.

Giuseppe Lo Duca, agrega que posteriormente el director, debe grabar las voces de los actores que doblarán a los personajes, si la película es totalmente nueva en personajes, se tiene que efectuar una selección de voces y comenzar a ensayar entonaciones.

Se analiza mediante diagramas por cuadro (1140 cuadros por minuto), las pistas de música y diálogos para que sirva como guía al animador sobre la duración de una escena. Finalmente con todos los datos recabados se forma el libro de trabajo final, que recibe el término de Datos para exposición de la cámara u Hoja o lámina informativa.

Ya con toda esta labor a cuestas, se inicia la segunda fase, la realización. Esta comienza con la animación primordial, esto es, el animador primordial dibuja las poses sobresalientes del dibujo. John Halas da el ejemplo "... puede dibujar cada cuadro quinto, séptimo, noveno, decimotercero o veinticuatro dejando las restantes a los animadores intermedios (in-betweeners), es supervisado por el principal y cuando una secuencia está lista (todavía se encuentra sobre papel) se hace el ensayo de línea o lápiz, traspasando mediante un sistema electrofotográfico los dibujos en papel a transparencias, estos son filmados y se obtiene así una 'película en sucio' o 'película en borrador' que permite al director y animadores checar cualquier error o incongruencia en el movimiento de los personajes (de no hacerlo, un personaje parecerá dar brincos o desaparecerá en algún momento de la proyección), entonces se corrigen los bocetos en papel y se copian con tinta china sobre el frente de los cells por los copistas de líneas." (39)

39. Halas y Manvell. Op.cit. 192

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

7

Cuando los cells (hojas transparentes de celuloide) tienen -
dibujadas las líneas, pasan a manos de los copistas de color que
colorean éstos por el reverso. Después de este proceso, pasan al
Departamento de Comprobación para una revisión preliminar donde
se checa cada secuencia de cells que va a fotografiarse.

"Al llegar al Departamento de Fotografía, el operador reci-
be junto con los cells las hojas informativas con el núme-
ro codificado de cada cells y el movimiento o no de los -
fondos (que se hacen sobre papel)". (40)

"...Los elementos de la escena a fotografiarse se colocan
por planos en la Cámara Multiplano según las distancias a
usar, por lo regular se usan cuatro planos distintos [...] cada
vez que un dibujo es fotografiado (en el caso de que
un personaje vaya caminando) se mueve el fondo un cuarto -
de pulgada, así, todas esas fotografías se convierten en -
un sólo cuadro en televisión, pasando la sucesión de dibu-
jos completamente desapercibida para el espectador". (41)

Tal y como salen las copias del laboratorio fotográfico se -
checan de nuevo "para eliminar errores que hubieran escapado al
control del Area de Comprobación, y una vez hecho esto, se ensam-
bla la 'pista fotográfica' con la pista de sonido, después se -
trata de pasarlas de forma simultánea para unificarlas en una so-
la pista sonora y comenzar la sesión de doblaje". (42)

La copia final del Dibujo Animado propiamente dicho es vuel-
ta a revisar para checar que sus colores no se hayan alterado y -
sean lo que se habían empleado originalmente.

40. To Night on South Bank Special: The Art of Walt Disney. Op. -
cit.

41. Ibid.

42. Halas y Manvell. La Técnica de los Dibujos Animados, Op.cit.
pp. 213 y 214.

7

Así es como se lleva a cabo un dibujo animado o 'caricatura' (cartoon), ya sea largometraje o serie televisiva, siempre sigue esta secuencia amén de agregar otros pasos para los efectos especiales por computadora o no.

"Es un tipo de film que ha conseguido unos niveles de calidad altos y que comporta un proceso muy delicado y lento - (...) es un exponente de la actividad plástica en general, especialmente del comic y de la publicidad y está en constante experimentación". (43)

Además de las perspectivas artísticas, siempre existe la búsqueda de nuevas tecnologías para mejorar la producción animada - como es el caso de la Tercera Dimensión, los Sistemas Digitalizados y el ordenador.

43 Romaguera J. El Cine en la Escuela. p. 65.

2.2.3. Ejecución de los Dibujos y Color.

Hay dos clases de material para los dibujos; hojas opacas, - donde se dibujan los fondos (background) y cells de acetato de - celulosa; "por razones de economía el formato de los cells es - muy reducido (18 x 24cm). Los Estados Unidos usan material fran - cés llamado Rodialene KC, que deja pasar fácilmente la luz y cu - yo espesor es constante y tolera tres lavados". (44)

"Con el fin de que la calidad del dibujo aumente, los estu - dios adoptaron una mesa de ampliación dotada de una lente - bicilíndrica rectangular que no deforma la imagen y se mon - ta en un soporte móvil, así el dibujante y/o copista de co - lor ejecuta el trazado o coloreado con más precisión". (45)

"El dibujo y entintado de los cells se hace con pluma de - tinta china o un producto similar, para las líneas, y colo - res a la gouache (opacos) para iluminarlos. Para obtener ciertos efectos especiales se usa entre el - cell primero y el fondo, otros cells en media tinta o con colores transparentes". (46)

Los colores se emplean según las necesidades, empleando algu - no de los tres sistemas que se encuentran al mercado según Lo Du - ca (1957): Gasparcolor, Technicolor y Agfacolor.

=Gasparcolor. Se usa para dar efectos de "blandura" como sería el de un pastel.

=Technicolor. Para efectos de acuarela y de cierta suntuosidad, - como serían los interiores de un palacio o bosque.

=Agfacolor.

44. Lo Duca Giuseppe. El Dibujo Animado. p. 95.

45. To Night on a South Bank Special: The Art of Walt Disney.

46. Cómo se hizo La Pequeña Sirenita: Especial de Walt Disney, ca - nal 5, 19:00 hrs, Noviembre 1991.

7

Se debe siempre emplear el mismo color para que tenga una -
constancia, las mismas mezclas y cantidades de agua; de preferen-
cia recurrir a la mezcla por medios mecánicos, además la prepara-
ción de los colores, por conveniencia debe hacerse en una canti-
dad suficiente para toda la película y conservarlos en un local
con clima apropiado.

Por lo regular el color de los fondos (backgrounds) deben -
ser más intensos que el de los cells, pues será atenuado por és-
tos durante la superposición.

También mediante el color se pueden obtener efectos delica-
dos combinando en el dibujo tintas de color que armonicen y com-
binen con el gouache, por ejemplo. A esto recurrió Disney en sus
películas "Bambi", "Cenicienta", "La Bella Durmiente" y "Pinocho"
(donde a Pepe Grillo, la conciencia de Pinocho, se le pintó
"con 27 colores diferentes -no sólo el azul de su sombrero, el -
naranja de su chaleco y el amarillo de sus polainas, sino que se
escogieron diferentes colores para los párpados, el interior de
la boca y las suelas de los zapatos". (47)

Hoy en día además de las técnicas que han sido usadas desde
hace décadas para dibujar y colorear se emplean los sistemas di-
gitales de dibujo, y la animación por ordenador para efectos es-
peciales.

"...digital paint system [...] un croquis dibujado en un -
anotador que pueda ser borrado, cambiado de color cromakey

47. Culhane John. Realice sus sueños al estilo Walt Disney. Res-
der's Digest Selecciones. Febrero de 1989. p. 67.

7

y superpuesto hasta conseguir una imagen final. La gama de posibilidades abarca desde la trama más abstracta hasta una de considerable realismo". (48)

Por lo que respecta al ordenador, es lo último en avances animados, ignoramos cuando comenzó a usarse en Japón, pero la casa Disney lo emplea desde 1988 aproximadamente "...proporciona a los animadores la libertad de crear un dibujo y usarlo repetidamente, ahorrando el tiempo que hubieran perdido volviendo a dibujar la imagen una y otra vez (...) duplicar la imagen las veces necesarias en el mismo cell en series de ellos, y luego rotarla, agitarla o darle otras medidas (...) facilidad para cambiar una parte del dibujo borrándola (...) hacer que los dibujos crezcan, empequeñezcan, se ensanchen o sean más altos (...) probar la animación en cualquier momento del proceso. Cambiar el color al instante..." (49)

Este sistema se ha empleado a partir de producciones como Oliver y su Pandilla (1989), Policías y Ratones (1990) o La Pequeña Sirenita (1991), logrando gran complejidad en La Bella y la Bestia, Aladin y El Rey León entre otros.

Por su parte, en Japón los animadores habían estado experimentando el incorporar gráficas computarizadas con la animación tradicional de cell a cell obteniendo resultados pasaderos con producciones como Golgo 13, Lensman y Akira.

En ocasiones, -dice Helen McCarthy en Anime UK- en vez de procurar integrar las gráficas a la animación la computadora sólo proveía los modelos para el trabajo de los dibujantes.

48. Merrit, Douglas. Grafismo Electrónico en Televisión, del Lápiz al Pixel. p. 41.

49. Disney Presenta: The Animation Studio. Instrucciones p.1-13. Paquete para Computación.

7

Sin embargo, Shoji Kawamori y Mitsunori Katama, diseñadores de -
Mecha (robots y mecanismos varios usados en animación japonesa)
"idearon como proyectar las gráficas sobre el film usando una -
plataforma especial de luz y una pantalla". De esta manera pue--
den reciclarse escenas y tenerlas disponibles para la serie de -
televisión y las películas en video.

2.3. Caballeros del Zodíaco vistos como Melodrama.

En Japón, se conoce al comic o historieta como Manga, y es el pilar de una de las industrias de entretenimiento más importantes del país; "...Los japoneses, convertidos en insaciables devoradores de este tipo de publicaciones, consumen al año 40 millones de historietas en forma de volumen y 125 millones de comics al mes". (50)

Casi siempre cuando un manga tiene éxito, por lo regular se convierte en dibujo animado y más tarde en video juego.

"La historia de los dibujos animados en Japón se remonta a principios de este siglo [...] en sus inicios no tenía fines comerciales, sino educativos [...] los japoneses se vieron influenciados por Estados Unidos y empezaron a formar la industria que años más tarde se convertiría en una de las más lucrativas de esa nación". (51)

Después de la Segunda Guerra Mundial y la crisis económica en los años cincuenta, surge la mayor compañía productora de dibujos animados en Japón, TOEI DOGA ANIMATION, la cual ha auspiciado el surgimiento de la mayor parte de creativos de esta industria en ese país "...definieron los rasgos que actualmente caracterizan a los comics y a los dibujos animados japoneses: grandes ojos de bebé que ayudaron a granjearse la simpatía del espectador, facciones occidentales que hicieron olvidar a los nipones su exarcebado nacionalismo, y un gran dinamismo en el dibujo, - que se traduzca en una asombrosa sensación de acción". (52)

50. Vidal, Juan Ramón. "Manga, la Fiebre Amarilla", Muy Interesante Año XI No.2 p.66.

51. Estevez López, Ariadna. "Las caricaturas japonesas", Tinta y papel para expresar ideas, Año 1. p.7.

52. Manga, La Fiebre Amarilla. Op.cit.

7

Aun en blanco y negro, estas caricaturas tuvieron gran éxito en el mercado internacional, siendo adquiridas por diversos países. Hoy en día, su mercado sigue expandiéndose "...y en Japón - constituyen toda una fuente de entretenimiento, que llega incluso, a un parque de diversiones, en el que se venden reproducciones de los personajes que TOEI DOGA ha hecho famosos..." (53)

Las caricaturas japonesas comenzaron a tener presencia en México a partir de la década de los setenta y poco a poco fueron incrementándose los espacios dedicados a éstas dentro de la barra infantil, aumentando su porcentaje en relación a dibujos animados estadounidenses de manera que la "prolífica fantasía nipona se le ha calificado de Peligro Amarillo".

El siete de noviembre de 1992, iniciaba una nueva serie animada en la televisión mexicana: Saint Seiya o Caballeros del Zodiaco, como se les conoce en nuestro país...

"La leyenda nos dice que los Caballeros siempre aparecen - cuando las fuerzas del mal intentan apoderarse del mundo. En un tiempo lejano, existió un grupo de jóvenes guerreros que protegían a Athena, la diosa de la guerra, se les llamaba los Caballeros de Athena y siempre combatían sin armas. Se cuenta que con un revés de la mano eran capaces de desgarrar el cielo y que de un sólo puntapie abrían grietas en la tierra.

Hoy, de nuevo un grupo de Caballeros con el mismo poder e idéntico valor ha llegado a la Tierra... Las Leyendas de una Nueva Era". (54)

Esta es la forma en que se hace la presentación e introducción de Caballeros del Zodiaco, serial animado japonés, creado en 1986 por Masami Kurumada/Shueisha, para TOEI DOGA ANIMATION y proyectada por KHDF-Canal 13, Televisión Azteca, hasta la fecha (octubre de 1996).

53. Estevez López, Ariadna. Las Caricaturas Japonesas.

54. Caballeros del Zodiaco. TOEI SHUEISHA KURUMADA. Canal 13, 9:00 hrs. noviembre 7 de 1992.

El bien contra el mal es el tema recurrente en Caballeros del Zodiaco, que envuelve toda una serie de conceptos espirituales y religiosos, provenientes del cristianismo, budismo e hinduismo, mezcladas con la mitología griega, las artes de la guerra, la astronomía y una versión actualizada de los caballeros de la época medieval o los tres mosqueteros.

La amistad sublimada hasta el sacrificio, el honor, la metafísica, y el amor fraterno, son parte esencial de cada uno de los cinco caballeros principales, que están protegidos por una constelación guardián y cuyo deber es defender al mundo de la maldad. Ellos son:

SEIYA.

Personaje principal de la serie, Caballero de Pegaso, de nacionalidad japonesa, cuya fuerza consiste en golpes a la velocidad del sonido, y se ha constituido en el líder del grupo. Su nombre en japonés antiguo significa "Meteoro" o "Estrella Fugaz".



Fig. 1

HYOGA.

Caballero del Cisne, es originario de Rusia. Tiene el poder de dominar las bajas temperaturas creando nieve o hielo. Su nombre significa, "Río de Hielo" o "Llanto Frío", en el antiguo japonés.



Fig. 2

SHIRYU.

Caballero del Dragón, con la habilidad del golpe del dragón naciente y gran capacidad contemplativa. Shiryu significa: "Dragón de Jade".



Fig. 3

SHUN.

Caballero de Andrómeda, -
cuya fuerza ofensiva-defensi
va radica en poderosas cade
nas y posee uno de los más -
grandes poderes. Sin embargo,
es el más pacifista y frágil
en apariencia. En japonés an
tiguo, Shun, significa "Bre
vedad", "Fugaz" o "La última
Lluvia de Estrellas".



Fig. 4

IKKI.

Caballero del Fénix, tie
ne el poder del renacimiento
igual que la leyenda de su -
constelación guardiana, así
mismo, renueva su fuerza y -
habilidades telepáticas. - -
Siendo al principio un rene
gado, renace como uno de los
caballeros más leales. Herma
no de Shun. Su nombre signi
fica: "La Primera Flama", --
"Principal" o "Estrella Prin
cipal".

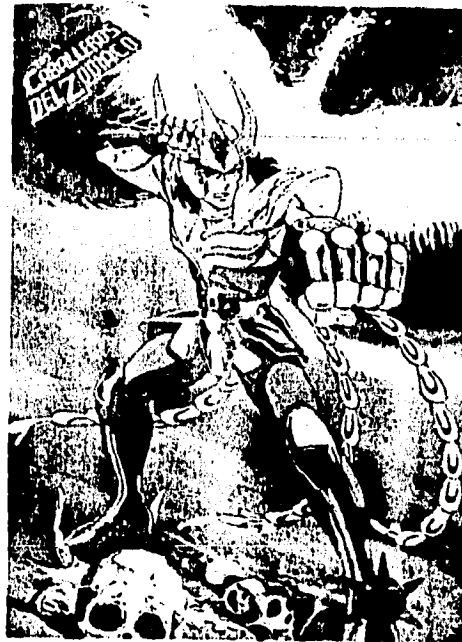


Fig. 5

Ellos tienen la encomienda de custodiar a la diosa Athena, quien regresa cada cien años como una doncella para proteger y erradicar la maldad que envuelve al orbe.

Esta vez la diosa a reencarnado en Saori Kido, nieta adoptiva del potentado nipón Mitsumasa Kido, creador de la Fundación Gaillard o Graude, de importancia mundial.

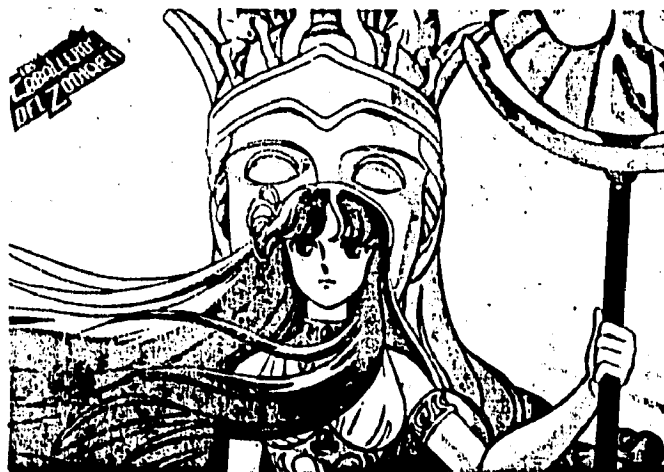


Fig.6

El magnate Kido reunió a varios niños huérfanos, entrenándolos espartanamente para después enviarles a diversos centros de entrenamiento en el mundo para competir y ganar diferentes armaduras de bronce; de manera que al pasar los años, pudieran estar listos para proteger a la diosa Athena cuando se revelara en la Tierra, ayudándola también a recuperar el lugar usurpado por un sacerdote y antiguo caballero a su servicio en el Santuario de Grecia.

Estos datos, que se van dando a conocer gradualmente, son pretexto para que los Caballeros, lleven a cabo una serie de luchas, tanto internas como físicas, que les dan a conocer sus habilidades y realizarse espiritual y filosóficamente hasta lograr el triunfo.

Los cinco jóvenes deben enfrentarse a los Caballeros Dorados, originalmente guardia élite de Athena y custodios de las Doce Casas del Zodiaco, mostrándoles la verdad y acabando con aquéllos que se han corrompido, para así poder salvar, en doce horas, a Saori (Athena) herida por una flecha dorada que sólo el sacerdote-patriarca puede quitar. Sacrificándose de manera sucesiva hasta que uno de ellos logre su objetivo.

Esta es la estructura básica de la primera parte de la serie, que consta de 73 capítulos, y se repetirá en otros ambientes en el segundo y tercer ciclo: (Asgard, el País de los Hielos Perpetuos y los dominios del Dios Poseidón, aún más abajo del fondo del mar, respectivamente) un obstáculo que obliga a la diosa a sufrir un tormento para el bien de la humanidad hasta que sus cinco Caballeros Principales, han enfrentado y recorrido doce o siete obstáculos para salvarla.

Durante el desarrollo de la historia, existirá siempre la dualidad maniquea del bien contra el mal y como ya se dijo antes contraposición de valores y de ideas, sin embargo, la mayoría de los personajes deben renunciar temporal o definitivamente a sus intereses o búsquedas particulares en aras del "triumfo final de la justicia, después de enormes luchas y sufrimientos", merced a una total solidaridad que va más allá del deber hasta la muerte, convertida, la mayor de las veces, en un acontecimiento con matices de banalidad donde únicamente se trata de internarse en un plano astral semejante al purgatorio de la Divina Comedia.

Asimismo, existen personajes ambiguos, que nos recuerdan - el antiguo Teatro Kabuki, donde los papeles femeninos eran interpretados por hombres, y que al parecer, es factor con no es casa importancia en dibujos animados, por ejemplo en Robotech, Mazinger Z, o Macross Seven, sólo por mencionar algunos.

No encontramos un final feliz, sino "una nota de tranquilizante moralidad".



Fig. 7

2.3.1. Antecedentes y Llegada a México.

Después de que Masami Kurumada tuvo éxito moderado en Japón en 1986 con Saint Seiya, título original de Caballeros del Zodiaco, se decidió proponer en Estados Unidos su proyección, sin embargo, había otra serie animada también de origen japonés por la que existía más expectación: Macross (esta saga ha hecho historia en la animación, en México, sólo se vio la primera parte: Robotech).

Posteriormente, Francia e Italia se interesan por la serie y la traducen, pero rebautizándola como Chevaliers du Zodiaque, conservando la rúbrica musical original y consiguiendo mucha aceptación.

Alrededor de 1988, llega a España, donde se dobla por primera vez al español -por ley, todas las series y animaciones que arriban a ese país deben redoblarse con los usos coloquiales ibéricos-, ahí deciden modificar el título a Caballeros del Zodiaco, pues en un país con larga tradición religiosa católica habría sido problemática una serie denominada "El Santo Seiya", especialmente por los enfoques religiosos de ésta, así mismo, se anula la rúbrica original substituyéndola por una composición no muy afortunada de un cantautor denominado Porry. El éxito no se hace esperar y para 1989-1990, ya circulan por el país, comics de la serie.

Finalmente llega a México, donde a petición de Ban Dai, compañía de juguetes representante del dueño de la serie TOEI DOGA/SHUEISHA/KURUMADA, vuelve a redoblarse para quitarle el acento español y hacerla neutral en la compañía de doblaje Producciones Salgado, del señor Carlos Salgado, la dirección del

7

doblaje queda a cargo del actor Jesús Barrero, quien también presta voz al personaje de Seiya.

El libreto se tradujo del inglés adaptándolo, pues el mensaje original de fondo hubiera chocado con la ideología del país:

"...Arless, el personaje central antagonista de los Caballeros del Zodiaco representaba para los japoneses el Papa del catolicismo que lucha contra Dios. El Papa se quiere apoderar de la Tierra y usa para su objetivo, a los Caballeros Dorados, que representan los ángeles malvados, surge en ese momento Buda, quien manda a Athena-Saori la misión de combatir ese mal para restaurar la paz (...) Athena convoca a cinco Caballeros, cinco muchachos de diferentes partes del mundo, los entrena y los convierte en caballeros (...) pero el mal representado por el Papa y Buda como Dios Supremo, era muy difícil que en México lo aceptáramos". (55).

El lenguaje y las expresiones se procuraron suavizar y ciertas frases como "Te voy a matar" que se escuchan en los primeros capítulos fueron substituidas por 'Voy a acabar contigo' o 'Te voy a aniquilar". (56)

El doblaje de la serie continuó aunque se creía que no iban a autorizar su proyección en México, a causa de la violencia imperante en ella.

Caballeros del Zodiaco se ofreció a Televisa como una alternativa, pero a causa de reglas y ética de operación de la empresa fue rechazada, alegando que era muy violenta, entonces se presentó a Televisión Azteca y entró bajo un horario res---

55. Entrevista a Jesús Barrero, actor y director de doblaje en México de Caballeros del Zodiaco, 4 de Octubre de 1995.

56. La expresión 'Te voy a matar', está prohibida por los censores en cuestión de animación.

7

tringido en XHDF-Canal 13, el siete de noviembre de 1992, en - el peor, sábados a las ocho de la mañana sin darle mucha promoción; posteriormente se fueron probando horarios al confirmar que la serie tenía también audiencia adolescente y adulta, de manera que llegó a horarios AA los siete días de la semana, - "nada más se esperaba apoyarlos con promoción, comerciales, pero no, se creó un programa que se llamó Caritele, creado en base a Caballeros del Zodiaco [...] organizan concursos, dan premios, hacen la promoción, es un enfoque diferente a lo que se le ha dado a otro tipo de caricaturas". (57)

La serie resultó ser un éxito palpable elevando el rating de la emisora y constituyéndose en un triunfo comercial, que - se extiende y diversifica desde la venta de las figuras de acción hasta útiles escolares, pasando por estampas, tradecards, álbum, rompecabezas, ropas, juguetes inflables, libros para colorear, calendarios y hasta frituras, chicles y galletas.

Inició entonces, una campaña contra la serie, Televisa con el afán de proteger la mentalidad infantil, acudió a la Asociación de Padres de Familia "...llevándoles algunos capítulos de la serie editados, en los que se vieran más salvajes; la pelea de Seiya cuando le corta la oreja a Cassios, la pelea de Andrómeda electrocutando a Jabú, exageradamente violento, pusieron lo más sangriento, Seiya contra Dragón, solamente se fueron a lo más exquisitamente sucio de la serie". (58)

57. Entrevista a Jesús Barrero, actor y director de doblaje en México de Caballeros del Zodiaco. 4 de Octubre de 1995.

58. Entrevista a Gabriela Maya, Editora Asociada y Directora de Arte de la revista Animanga. Publicación mensual especializada en Animación Japonesa. 26 de Octubre de 1995.

7

La Asociación de Padres de Familia protestó, se dirigió a autoridades de la Secretaría de Educación Pública y de la Secretaría de Gobernación además de mandar cartas a la Dirección de Radio, Televisión y Cinematografía, tratando de detener la transmisión de la serie, sin embargo, Televisión Azteca se negó a interrumpir o censurarla; aunque en Guadalajara, Sonora, y León, la Asociación logró impedir, tanto las emisiones como la obra de teatro basada en la serie.

Lo que parecía no entenderse, aún y hasta la fecha, era - que las animaciones japonesas poseen clasificaciones, y Caballeros del Zodiaco estaba concebida para un espectador adolescente, sin embargo, en México todo lo que sea dibujos animados se transmite en horario infantil.

2.3.2. Mensajes y Factores de Éxito.

Caballeros del Zodiaco, independientemente de la violencia de situación o hecho que presenta, conlleva una serie de mensajes morales que manejan una y otra vez a lo largo de la serie: la amistad eterna, sucumbir antes que abandonar o traicionar a los amigos o los ideales que sostienen, el respeto total al maestro que se convierte en figura paterna, así como a la mujer; sacrificar todo por un camarada y poseer la fuerza, presencia de ánimo y la autoconfianza, pero sobretodo, la fe absoluta, la que sostendrá el cuerpo y el alma cuando no se pueda contar con nada más.

El trasfondo básico de la amistad y el amor por la humanidad, es parte de la situación paradójica en la serie de combates encarnizados para contrarrestar el mal y devolver la paz al mundo aliviándolo de penas y sufrimientos.

Obviamente el mensaje de la fé, posee cierto grado de dificultad para que un niño lo entienda y constituye al mismo tiempo, un precedente dentro de las series animadas que estábamos acostumbrados a ver por televisión. Existe un caballero que es la encarnación de Buda en la Tierra, que recita mantras medita y habla del nirvana y los seis mundos, otro que es católico y siempre lleva una cruz; existen también alusiones al Tibet y al tercer ojo de la sabiduría, además de la adoración a una deidad pagana de la antigua Grecia.

Y aunque los íconos religiosos, cualesquiera que sean, indiquen fervor, devoción o habilidades mágicas o espirituales, a veces adquieren únicamente cariz estético; pero quizá esto tam

7

bién haya contribuido al éxito de la serie y al boom comercial que se desató poco después.

Por citar algún orden, no precisamente de importancia, ya que la aceptación de Caballeros del Zodiaco se dio por una amalgama de éstos, diremos que existen varios factores importantes dentro de la serie;

-Era una caricatura diferente a cuanto se había visto en México, en materia de dibujos animados.

-Poseía una filosofía, un conjunto de pensamientos distintos a otras historias animadas, que consiguió llegar a audiencias adolescentes y adultas.

-Tenía una animación más elaborada y madura, no propiamente para niños, sino para adolescentes; un lenguaje televisual de movimiento, color y personajes manejados de manera interesante.

-Incluía el atractivo de las artes marciales y prácticas orientales que de una u otra forma, siempre resultan llamativas para occidente.

-Se incluían nombres y personajes provenientes de varias mitologías; escandinava, china, pero principalmente griega, así como conceptos de metafísica y astronomía.

-Usábase el término 'Caballeros' que conlleva el aspecto de guerreros y remite a la nobleza e hidalguía.

-La historia se ubicaba en una época contemporánea con adelantos tecnológicos, propios del fin de siglo, con los problemas sociales y de guerras que son cotidianos en cualquier noticiario, pero que contrastaban con los aspectos místicos, mitoló-

7

gicos y códigos de honor imperantes entre los personajes quizá con ciertas pinceladas anacrónicas pero que demostraron funcionar.

Y finalmente, la mejor campaña de publicidad que se le ha hecho a una caricatura en los últimos años, que además de planear un programa cuya animación principal fuera precisamente - Caballeros del Zodiaco, varias compañías, una de juguetes y el resto de alimentos, adquirieron los derechos para lucrar con su imagen como es el caso de Gamesa y Sabritas entre otros. Los 114 capítulos de Caballeros del Zodiaco fueron la novedad del momento, y aunque ya no cuentan con los mismos rating, la serie se ha repetido ininterrumpidamente desde 1992, baste decir que el capítulo 1 se ha proyectado tres veces.

2.3.3. Equipo Sentai, Bishonen y Características Varias.

El dibujo animado japonés cuenta con una serie de características particulares: ojos enormes y expresivos en los personajes (aunque este aspecto, por sobre todos los demás, se ha convertido en un sello representativo. Existen producciones que no los tienen, por ejemplo Macross Plus).

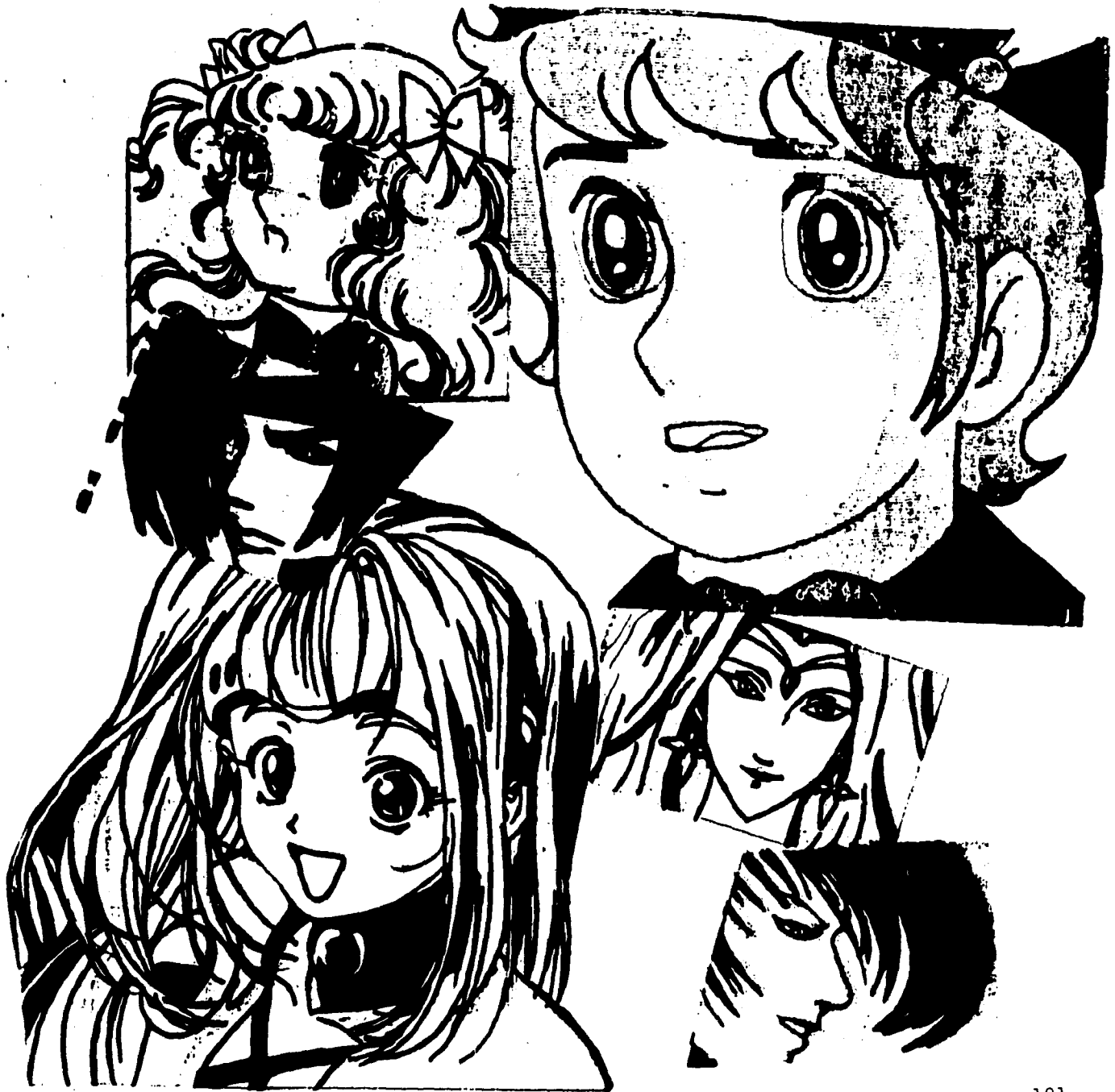


Fig. 8

También encontramos personajes recurrentes, las Idol Singers, adolescentes dulces, frágiles y románticas que tienen un éxito arrollador, y cuya existencia es eje central en torno al cual gira la historia o punto de importancia de ésta.



Fig. 9

Otro aspecto, son los Mecha (apócope en inglés de Mechanics o Mechanism) el diseño especial que se elabora para autos, motocicletas, armaduras y naves de aire, mar o tierra que usarán los personajes del dibujo animado o del manga (historieta), - así como fortalezas espaciales que contienen ciudades, bases militares y naves que se transforman en robots.

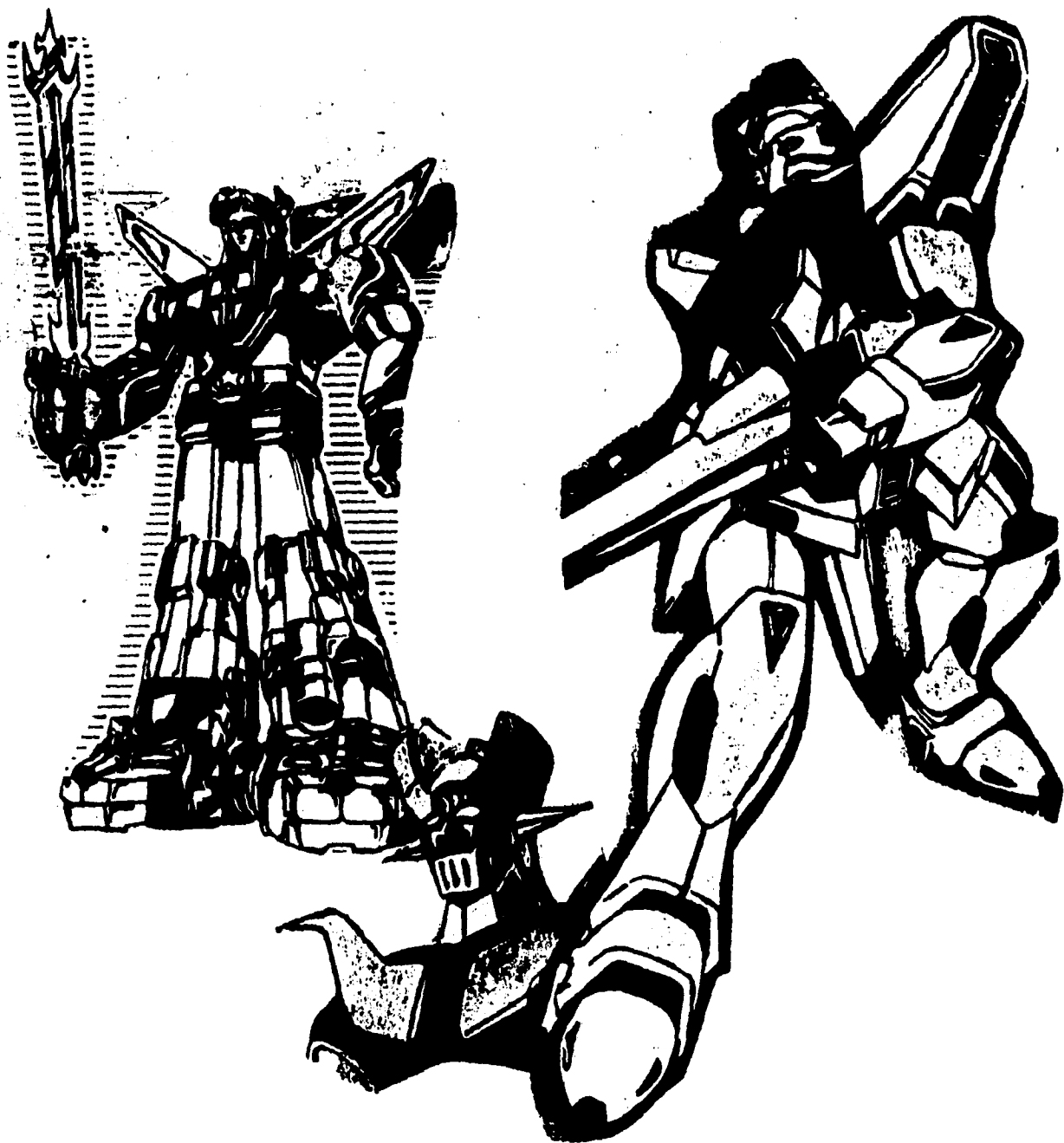
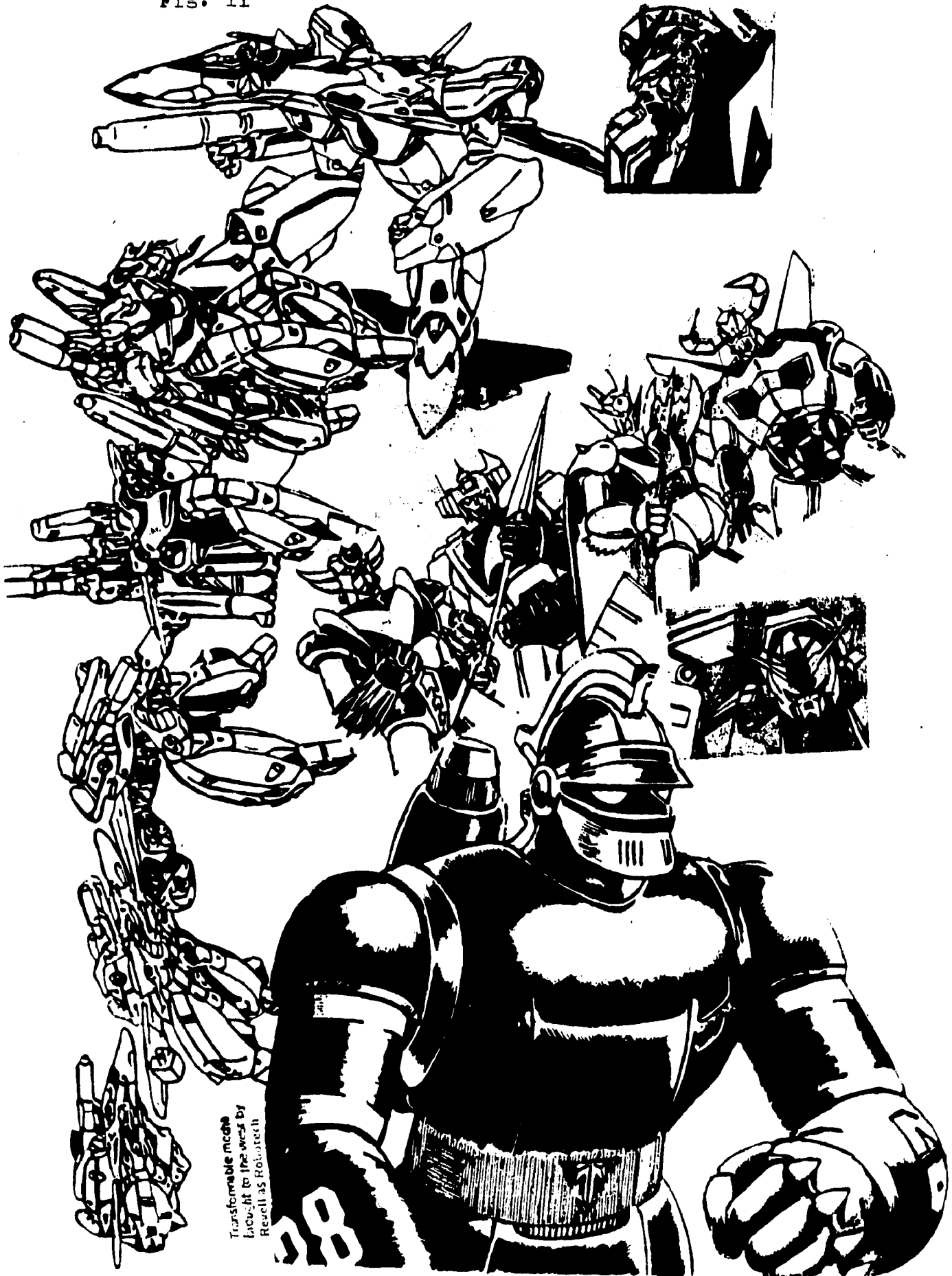


Fig. 10

Fig. 11



Transformable means brought to the west by Revell as Robotron II

Fig. 13



Otra característica importante son los Equipos Sentai, en japonés la palabra significa Escuadrón o Fuerza de Ataque, y son pilar de los denominados Show Sentai, populares en Japón desde 1975 e introducidos a occidente alrededor de 1992, en los cuales, un equipo de héroes debe luchar incansablemente para salvar al planeta de los diabólicos planes y amenazas provenientes -por lo regular- de malvados extraterrestres, para defender la justicia y la libertad.

"Los Show Sentai, siguen una fórmula determinada; los miembros del equipo -en número de tres a seis, usualmente incluyendo a una chica o dos- vistiendo los mismos disfraces coloridos, con el líder en rojo y las chicas en rosa amarillo o tonos pastel similares. Generalmente hay una figura central en la organización y diseño del equipo -Animales mitológicos, bicicletas y autos- [...] sin embargo, esta conexión puede ser nebulosa". (59)

Los colores juegan papel importante en los Equipos Sentai proporcionando, en la mayoría de los casos, la ubicación dentro del grupo y el estereotipo del personaje.

El rojo: es el líder, quien da el ejemplo a seguir y hará cualquier sacrificio por la causa.

El azul: serio, toma el mando en ausencia del líder.

El Negro o Verde: noble y autosacrificado.

El Amarillo: ágil, testarudo y valiente.

El Rosa: en apariencia frágil y con necesidad de protección, - aunque posee habilidades o fuerza que salen a relucir en el momento crítico.

59. McCarthy, Helen. "Go, Go Power Rangers... Here Come Dinosaur Task Force Zyuranger". Anime UK.

El Verde, Blanco o Negro: el misterioso, problemático y marquis ta en algunas ocasiones; regularmente aparece cuando el equipo o el combate parecen perdidos. Se unirá al grupo después de haber luchado contra él, al principio, en calidad de antagonista.



Fig. 14

Fig. 15



Al equipo Sentai lo guía e inspira un tutor o guardián, -
quién, según sea el caso, asume el rol de padre-líder, conseje
ro e incluso patifño y les proporciona la nave, el robot o el
medio que los transformará en héroes.

También entre los integrantes del equipo, se hallan combinados
de diversas formas los papeles del sabio, el guapo, el payaso,
el cínico, el gruñón, etc.

La fórmula anterior varia ciertos aspectos de historia a histo
ria, pero conserva las características esenciales.

Y por último, debemos remontarnos hasta el Kabuki, un géne
ro teatral japonés que deriva de una forma antigua de danza po
pular y aborda generalmente temas míticos o históricos con la
peculiar característica de que sólo actúan hombres, inclusive
en los papeles femeninos, pues a partir de 1629, se prohibió -
la participación de mujeres en las representaciones debido a
que muchas ejercían el oficio de prostitutas o tenían dudosa -
reputación. Posiblemente este sea un remoto antecedente en el
cual se basen los personajes Bishonen.

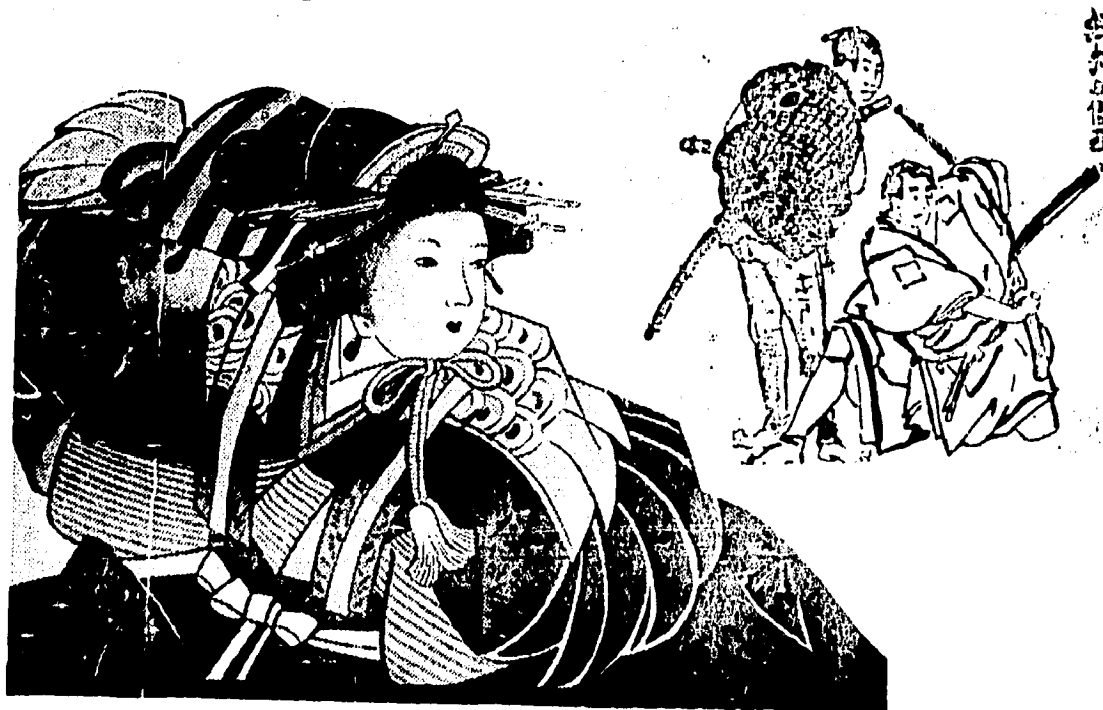


Fig. 16

Shonen en japonés significa Muchacho (s) y Bishonen se utiliza para designar a los "Pretty-Boy/s", jóvenes varones exageradamente bien parecidos y tan bellos que llegan a parecer mujeres y tener actitudes femeninas.

Estos personajes ambiguos sexualmente se han ido popularizando cada vez más tanto en manga (comic) como en animación, lo cual suele prestarse a situaciones divertidas y de enredos cuando algunos personajes se entretienen haciendo dudar a otros acerca de su sexo o tendencias.

En Japón, según la revista especializada en animación japonesa Domo, la mayoría de los aficionados a los comics y dibujos animados son hombres, pero también existe gran porcentaje de mujeres, de ahí que se incluyan buen número de bishonen dentro de estas producciones e incluso existe un subgénero: Shojo Manga, comic dirigido a mujeres donde son más importantes las relaciones interpersonales que las escenas de acción y violencia.

Contraparte de los Bishonen, son las Bishojo o chicas excepcionalmente hermosas y las Maho Bishonen: muchachas que tienen apariencia masculina, que parecen jóvenes guapos y llegan a interesar a otras mujeres.

B I S H O J O

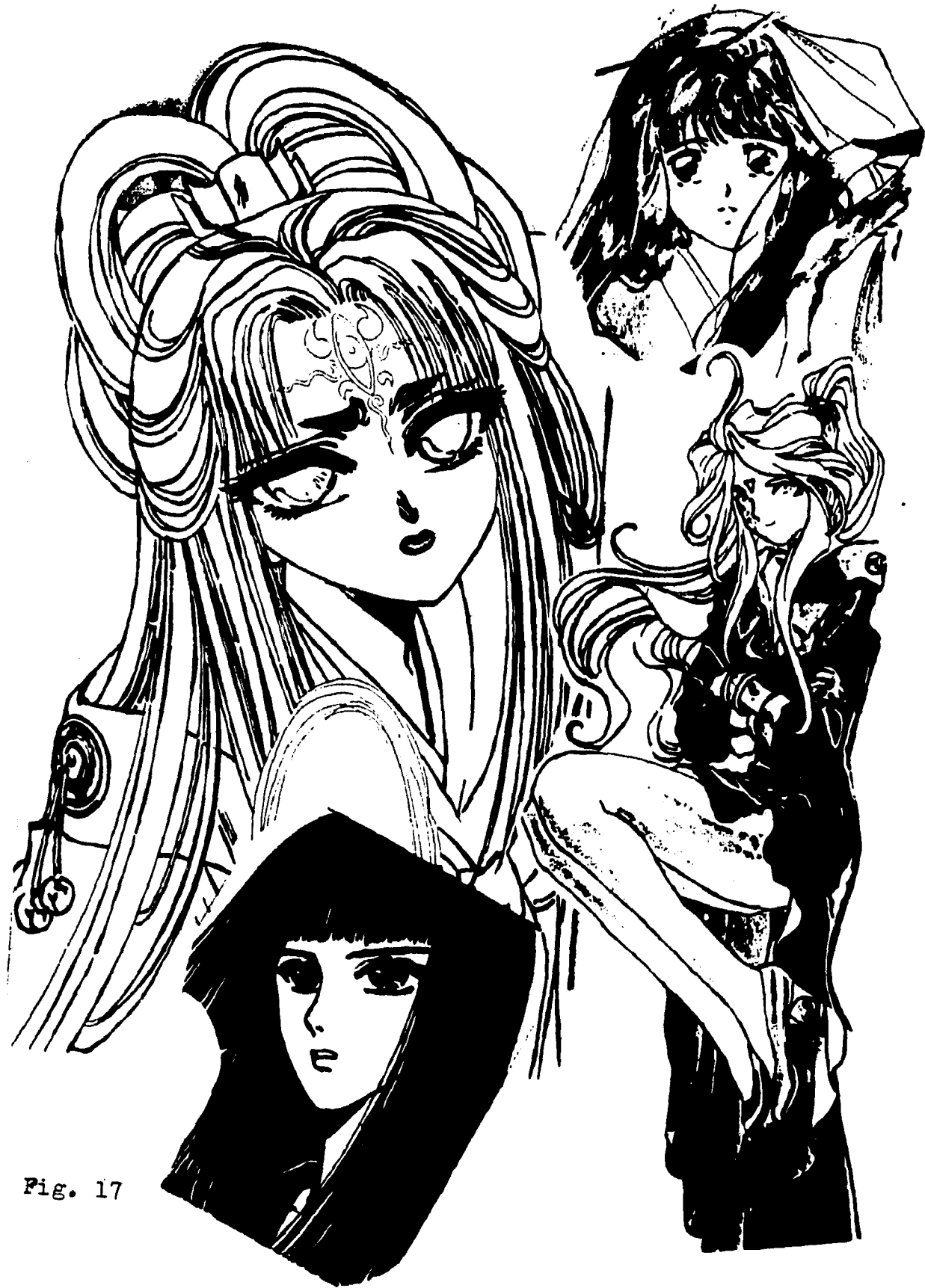


Fig. 17

MAHO BISHONEN Fig. 18



Los Bishonen con su apariencia de fragilidad, con los cabellos generalmente largos, bien peinados o coquetamente alborotados, su forma de moverse, de vestirse y de interectuar con otros personajes jugando con la dualidad, podrían hacer pensar en homosexualismo; este aspecto depende de qué tan lejos desee llegar su creador.

"Las mujeres tenemos cierta curiosidad por lo que son - las relaciones de amistad entre hombres, entonces lo que hacen los autores del manga es jugar con esas relaciones masculinas, el problema es que, cuando el autor es mujer las traduce inmediatamente en romance, de ahí salen historias muy interesantes llamadas Bishonen-hai". (60)

Un atractivo más de este tipo de personajes, radica en la combinación de un aspecto delicado que interiormente posee una fuerza o habilidad especial o poco común, aspectos de gran contraste que los hacen aceptables tanto a públicos femeninos como masculinos.

Las características que hemos enumerado constituyen una - parte de las que pueden encontrarse en la animación japonesa, pero de éstas, en Caballeros del Zodiaco encontramos: los ojos enormes y expresivos, los bishonen, y los equipos Sentai, siendo los aspectos más sobresalientes de la serie.

60. Entrevista a Adaliza Zarate, Editora de la Revista Animanga. Publicación mensual especializada en animación japonesa. 26 de Octubre de 1995.

Fig. 19 BISHONEN

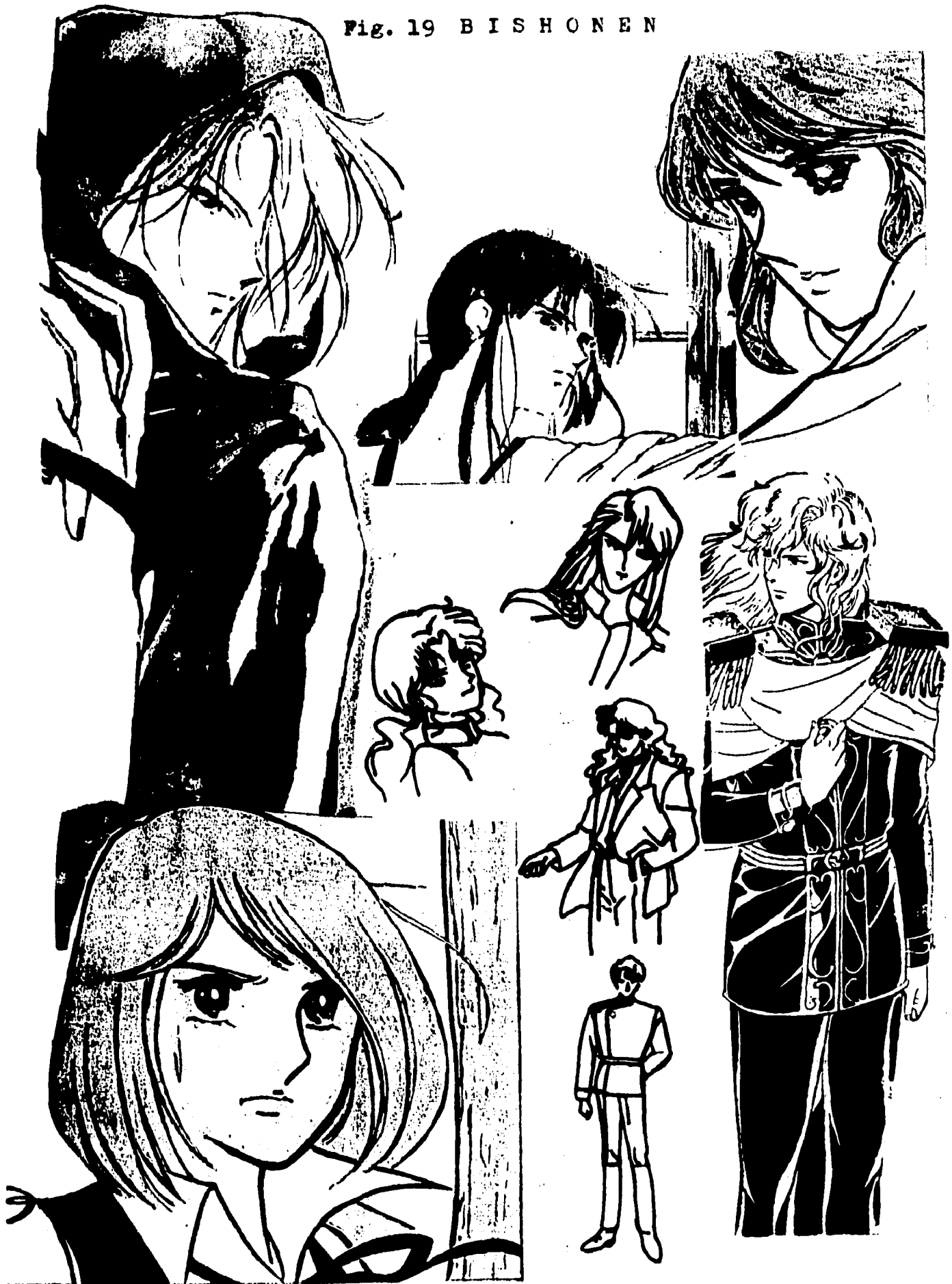


Fig. 22. Detail of the relief from the Temple of Isis at Philae, Egypt, showing the goddess Isis seated on a throne, surrounded by her children and other figures.



CAPITULO 3

ANALIZANDO A CABALLEROS DEL ZODIACO

7

**" LOS DIBUJOS ANIMADOS SIEMPRE HAN -
SUPUESTO UN CIERTO GRADO DE ESTILI-
ZACION GRAFICA, EN ELLO RADICA SU
PERSONALIDAD Y ENCANTO ".**

HALAS Y MANVELL

**" EL ARTE EN LOS DIBUJOS ANIMADOS CO-
MIENZA CUANDO EL ARTISTA LOGRA IN-
TERPRETAR DE UNA FORMA CREATIVA -
LOS MOVIMIENTOS NATURALES, SIN LLE-
GAR A COPIAR DE UNA FORMA DIRECTA ".**

HALAS Y MANVELL

3.1 Determinación De La Muestra

A lo largo del presente capítulo se detallarán los parámetros mediante los cuales se determinó la muestra representativa del objeto de estudio, en este caso la serie animada Caballeros del Zodiaco, así como la descripción de los instrumentos de análisis y su aplicación.

Para el análisis de estructura narrativa y el análisis icónico de la serie animada japonesa Caballeros del Zodiaco, se eligió la primera de tres partes del serial, que consta en su totalidad de 114 capítulos (ver Anexo 1). La primera parte tiene 73 capítulos, los cuales fueron grabados en seis videocassettes formato VHS, con duración de ocho horas cada uno, (siendo un total de 48 horas de grabación sin cortes comerciales) y que se transmitieron por primera vez del 7 de noviembre de 1992 al 26 de marzo de 1994 en el horario de 9:00 a 9:30 AM, los sábados por KHDF-Canal 13 de Televisión Azteca.

Seleccionamos sólo la primera parte porque es un universo diegético íntegro, forma un todo, y de cierta forma la estructura narrativa es cíclica, se repite con poca variación en la segunda y tercera sección de la serie. En este primer microcosmos encontramos todos los elementos que se manejarán posteriormente.

En un principio, se escogieron como muestra representativa y en forma aleatoria 10 capítulos, que correspondían al 13.6% de nuestro universo; la elección fue hecha colocando en un recipiente 73 boletas, cada una con un número progresivo correspondiente a cada capítulo, de ahí se procedió a extraer

al azar diez números que fueron los siguientes:

10. La tumba de la armadura sagrada
32. La isla de la Reina Muerte
59. Hyoga vuelve a la vida
25. La revelación
30. El ardiente cosmos del amor
63. Todas las armaduras doradas se reunieron en el santuario
49. Shunrei reza por Shiryu
73. Amigos, reúnanse con Athena
47. El valeroso Hyoga ahora dormirá apaciblemente
62. Hyoga el valiente guerrero

Conforme avanzaba la investigación decidimos agregar a la muestra tres capítulos más buscando incrementar la representatividad y elevar el número de secuencias analizadas así como los elementos que deseábamos destacar, de manera que se eligieron:

24. El vuelo de Pegaso
56. Shaka, el caballero más cercano al gran maestro
68. Un hermoso caballero: Afrodita

La muestra representativa final consta de 13 capítulos, lo cual equivale al 17.8% del universo, y fue grabada en un videocassette único a fin de facilitar su manejo, siendo utilizada para analizar la estructura narrativa y contenido icónico de Caballeros del Zodiaco para determinar su mutua relación y el mensaje dirigido al público.

3.2 Categorías E Instrumentos De Análisis.

Para el análisis de estructura narrativa se emplean las 31 funciones que plantea Vladimir Propp, con base en las cuales puede organizarse racional y esquemáticamente un cuento. Probaremos si este análisis puede, en un momento dado, adaptarse al tipo de contenido de un dibujo animado, y si al aplicarlo encontramos insuficiencias haremos mención de ellas a su debido tiempo sea en las conclusiones o durante la aplicación del instrumento.

En cuanto a las funciones en cada una se hallará una descripción acerca de en qué consiste, su definición mediante un sustantivo y un símbolo específico.

1 Situación inicial		Se enumeran los miembros de la familia, se introduce al futuro héroe dando su nombre y condición.	
DESCRIPCION	DEFINICION	SIMBOLO	
I. Uno de los miembros de la familia se aleja de la casa.	Ausencia	a	
II. Al Héroe le es impuesta una prohibición	Prohibición	p	
III. La prohibición es transgredida	Transgresión	t	
En este punto aparece el Antagonista			
IV. El Antagonista trata de obtener información	Interrogación o demanda	d	
V. Al Antagonista se le proveen informes acerca de su víctima	Información o noticia	n	

DESCRIPCION	DEFINICION	SIMBOLO
VI. El Antagonista trata de engañar a su Víctima (o al Héroe) para apoderarse de ella o de sus bienes.	Engaño	e
VII. La Víctima (o el Héroe) se deja engañar y así ayuda involuntariamente al enemigo.	Complicidad involuntaria o Desdicha preliminar	c f
Aquí termina la parte preparativa del cuento		
VIII. El Antagonista por justicia o causa va de lo a un miembro de la familia.	Deño	z
Se pone en movimiento la acción del cuento Se anuncia la familia		
VIII. Algo falta a uno de los miembros de la familia. Se desea poseer algo.	Carencia	x
IX. Se anuncia la dicha o la falta, se dirige al Héroe un ruego o una orden. Se lo envía en una expedición o se lo deja partir.	Reducción, sustracción o enlace	y
X. El Héroe-Rescador acepta o decide intervenir.	Decisión del Héroe	v
XI. El Héroe abandona su hogar.	Partida	
X y X, v, constituyen el nudo o comienzo de la historia. Entra en acción el Donante o Proveedor		

DESCRIPCION	DEFINICION	SIMBOLO
XII. El Héroe es puesto a prueba, o interrogado o atacado etc; a modo de preparación para recibir la ayuda de un auxiliar mágico.	Lora formación del Donante	D
XIII. El Héroe reacciona frente a las acciones del futuro Donante.	Reacción del Héroe	R
XIV. El Héroe entra en posesión del medio mágico.	Tramitación, obtención del medio mágico.	Z
XV. El Héroe es trasladado, o es llevado o guiado hacia el lugar donde se encuentra el objeto que busca.	Traslado de un objeto a otro	R
XVI. El Héroe y el Antagonista se traban directamente en lucha.	Lucha	L
XVII. El Héroe es marcado.	Marca, señal	B
XVIII. El Antagonista es vencido.	Victoria	V
XIX. El daño o falta inicial se reparado.	Restauración o reparación del daño	R
El sistema como par X. Aquí el relato alcanza su punto culminante, el Clímax.		
XX. El Héroe regresa.	Regreso	
XXI. El Héroe es perseguido, atacado.	Persecución	p
XXII. El Héroe escapa a la persecución.	Salvación	S
XXIII. El Héroe llega de madrugada a su casa, o a otro país.	Llegada de madrugada	e

DESCRIPCION	DEFINICION	SIMBOLO
XXIV. Un Falso Héroe reclama pretensiones infundadas	Impostura del Falso Héroe	F
XXV. Una tarea difícil le es propuesta al Héroe	Tarea difícil	T
XXVI. La tarea es cumplida	Cumplimiento	C
XXVII. El Héroe es reconocido	Identificación	I
XXVIII. El Falso Héroe o el Antagonista, es desenmascarado	Descubrimiento	Ds
XXIX. El Héroe adquiere una nueva apariencia	Transfiguración	Tr
XXX. El Antagonista es castigado.	Castigo	Ca
XXXI. El Héroe se casa y llega al trono	Nupcias	N
Fin del cuento.		
Fuente: las autoras, con base en Morfología del cuento de Vladimir Propp		

Aquí termina el inventario de funciones de Propp, éstas y sus respectivas variantes se buscan dentro de la serie Caballeros del Zodiaco pero, como se previó al final del capítulo 1, consideramos pertinente crear dos más, pues de lo contrario sólo teníamos la opción de incluir los aspectos que ambas comprenden como parte de la lista de Elementos Oscuros (O), de modo que se perderían facetas características y representativas de nuestro objeto de estudio.

Las colocamos al final de la clasificación con la numeración progresiva y siguiendo la misma forma de descripción, definición y símbolo de las precedentes, asimismo podrán presentar triplicaciones o pares según sea el caso.

DESCRIPCION	DEFINICION	SIMBOLO
XXXII. Ocurre una <u>trans</u> formación espiritual que fortalece al personaje, traduciéndose en fuerza física u otro tipo de <u>habi</u> lidades.	Cosmos	Cs
XXXIII. Existe una <u>comu</u> nicación telepática co-empática entre los personajes, que da información de la situación por la que atraviesan.	Comunica <u>ci</u> ón entre <u>cos</u> -mos	Cc

Para definir ambas funciones se emplearon palabras que manejan a lo largo de la serie los propios personajes Cs y Cc pueden aparecer y repetirse a lo largo del esquema de los capítulos de la muestra representativa.

Además de las 31 funciones se tomaron en cuenta:

Dimensión
constante
y
Reiteratio
va del
cuento

Elementos oscuros 0: formas que no entran dentro de las funciones o deben retomarse con base en referencias o categorías no propias del cuento.

Cuando las acciones del Héroe no encajen en ninguna función o variante de ella.

Elementos Subsidiarios de enlace entre las funciones §

Diálogos, quejas y/o lamentos mediante los que un personaje informa a otro acerca de algo, entre el término e inicio de dos funciones

Triplicaciones :

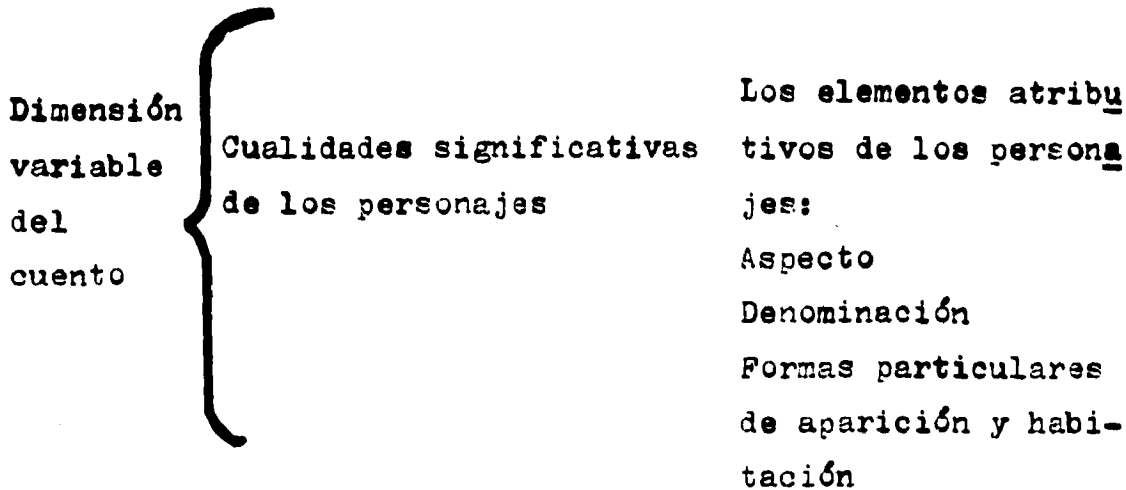
Acciones o características que tienden a repetirse en forma de triadas. Son aquellos elementos que permiten una triplicación.

Motivaciones:

Causas de las intenciones que mueven a los personajes

La acción de los personajes:

Repartidas dentro de las siete categorías (Antagonista, Donante o proveedor, Auxiliar mágico, la Princesa y su padre, el Mandante, el Héroe y el Falso Héroe)



Para facilitar la búsqueda de los elementos ya descritos así como la revisión de funciones se elaboró un esquema literario de cada capítulo de la muestra representativa de acuerdo con notas dadas por la profesora Lourdes López Alcaraz en los cursos de adaptación de textos para medios de comunicación colectiva (ver bibliografía). Se debe mencionar que este esquema maneja una clasificación diferente de personajes

Vladimir Propp	Profra. Lourdes López
Héroe ^{buscador} _{víctima}	Principal
Antagonista	Antagonista
Donante	Secundario
Auxiliar mágico	Incidental
La princesa y su padre	Personaje colectivo
El mandante	Personaje actancial
El falso héroe	

Respetaremos la denominación en este punto pero fuera de él nos remitiremos siempre que se necesite, a las siete categorías usadas por Propp.

MELODRAMA
-Características-

- ♦ Al igual que el mito, refleja la importancia del ser humano ante la naturaleza, y constituye un mecanismo de seguridad psicológica ante conflictos y angustias internas.
- ♦ Heredó del mito los personajes del héroe invencible, el villano, el dragón, la princesa que debe ser rescatada y la victoria final del héroe.
- ♦ Heredó de la tragedia clásica la temática de la fatalidad, el destino trágico, la grandesa de la batalla y la lucha por el poder.
- ♦ Constituye una simplificación moral donde el bien triunfa sobre el mal.
- ♦ Establece reglas de género: conclusiones tranquilizantes, alegorías morales o final feliz.
- ♦ Maneja normas y valores considerados eternos en situaciones actualizadas o atemporales.
- ♦ En su escala de valores se hace énfasis en Honor, Lealtad y Amor, de preferencia filial o maternal antes que parental.
- ♦ Su estructura es anecdótica esencialmente
- ♦ Se basa en contraposición de valores e ideas
- ♦ Es fundamentalmente episódico
- ♦ Mantiene cierto grado de predicción por parte del espectador.
- ♦ Utiliza la música para acentuar y recalcar emociones, diálogos y pasajes logrando estímulos de ánimo que vayan más allá de los parlamentos.
- ♦ Tiene una música y gesticulación notoria
- ♦ Contrasta y alterna diferentes emociones de manera que fluyan acciones novelescas y espectaculares
- ♦ Los personajes representan fuerzas opuestas con características peculiares que se consideran propias de los valores que manifiestan
- ♦ El protagonista siempre vencerá las situaciones adversas
- ♦ Para los personajes la Fatalidad puede repentinamente transformarse en Providencia
- ♦ Permite con relativa facilidad lograr una relación empática
- ♦ El melodrama comercial debe estructurarse de tal manera que al alcanzar un punto climático venga un corte comercial para mantener el suspense.

Fuente: Elaborada por las autoras con base en los textos de Quiroz, López Alcaraz y Thomasseau, citados en la bibliografía general

FUERZAS		TEMAICAS
Inventario de Emile Souriau		
Amor	Sexual Familiar de amistad	Juntando a él admiración, reconocimi- lidad moral, cura de almas
Fanatismo	Religioso Político	
Codicia Avaricia		Deseo de: riquezas, lujo, placer, la belleza ambiente, hono- res, autoridad, placeres, orgullo.
Envidia		
Curiosidad	Concreta Vital Metafísica	
Patriotismo		Deseo de un cierto trabajo y vocación: religiosa, científica, artística, de viajes, de he- bre de negocios, de vida militar o política.
Necesidad de:	Reposo Fas Asilo Liberación Libertad	
Necesidad de:	Otra cosa Otra parte	
Necesidad de:	Sentirse vivir Realizarse Completarse	
Vértigo de:	Todos los abismos del mal la experiencia	
Todos los temores. Miedo a:	la muerte al pecado los remordimientos al dolor la miseria la fealdad ambiente la enfermedad al tedio la pérdida del amor la desdicha de los que están próximos, a su sufrimiento, a su muerte, la abye- ción moral, su sufrimiento.	
Temor o esperanzas:	de las cosas del más allá	
Fuente: Elaborada por las autoras con base en Les 200 000 Si- tuations Dramatiques de Emile Souriau.		

El esquema literario sirvió de guía para localizar - las funciones de los personajes y demás elementos del análisis morfológico, anotando la estructura que aparezca y la cual se cotejará finalmente, tanto con los resultados - provenientes del Inventario Temático de Souriau ya mencionado en el capítulo dos, como con el cuadro de características melodramáticas; este recorrido nos llevará a confirmar o descartar en parte, la hipótesis en la cual se basa esta investigación: que la estructura narrativa de Caballeros del Zodiaco corresponde al melodrama.

Por lo que respecta al Análisis Icónico, ya con la muestra representativa, los trece capítulos, se procedió a hacer una revisión y descripción cuadro por cuadro de cada uno de ellos. (ver Anexo 2)

Debemos puntualizar que el registro de éstos se hizo teniendo como base principal la capacidad de percepción física del movimiento que posee el ojo humano, procurando lograr el mayor detalle posible.

La bitácora resultante se dividió en secuencias, entendiendo estas como una sucesión de escenas que integran una acción, una etapa descriptiva de ésta o una situación.

Se hallaron 239 secuencias dentro de la muestra, las cuales fueron divididas para su manejo en siete categorías según su ubicación y contenido.

1. Secuencia de situación inicial: Comprenderá información acerca de acciones precedentes y futuras de los personajes.
2. Secuencia previa a la violencia: Situación donde los personajes se enfrentan verbalmente defendiendo su posición frente al conflicto, o 'elevan su cosmos' (en palabras de los mismos personajes), es decir, existe una preparación espiritual del personaje, un fortalecimiento interno.
3. Secuencia de acción violenta: Enfrentamiento y batalla entre Antagonista-Héroe buscador, Seres hostiles-Héroe Buscador o Seres hostiles contra Héroe víctima, ya sea físicamente o con su 'cosmos'*

* En palabras de los propios personajes

4. Secuencia posterior inmediata a la violencia: Situación de descanso o meditación después de la batalla
5. Secuencia de información: Actúan como enlace entre secuencias Previas a la violencia y de Acción violenta.
6. Secuencia climática: Punto culminante del capítulo
7. Secuencia final: Pertenece siempre a una de las categorías anteriores excepto a la Secuencia de situación inicial; es la que cierra y en momento dado -resignifica todas las secuencias anteriores.

La primera y última categoría de la clasificación son inamovibles pero el orden de las restantes varía de un capítulo a otro de la muestra.

Una vez divididas las secuencias usando las categorías anteriores se pudo tener mayor control de éstas (ver Anexo 2), y facilidad para elegir aquellas a las que se les aplicaría el análisis.

La selección de secuencias se hizo con la intención de buscar representatividad, procurando abarcar todos los aspectos del instrumento, y a su vez que mostraran la diversidad o, en cierto momento, la complejidad de la estructura narrativa.

Se revisaron 60 secuencias con un total de 2 973 cuadros tomando entre dos y siete secuencias por capítulo, de manera que se obtuvieron los siguientes datos:

	CAPITULO	SECUENCIA	CATEGORIA	CUADROS	SITUACION	TOTAL CUADROS
LA TUNDA DE LA ARMADURA SAGRADA	10	2	Sit. Inicial	del 8 al 94	Saori entrega mensaje de Ikki a Seiya	86
	10	4	Acción violenta	del 107 al 117	Pegaso-Seiya vs Dragón-Shiryu	10
	10	9	Información	del 520 al 571	Shiryu conoce a Ku	51
	10	11	Acción violenta. FB	del 593 al 608	Pegaso-Seiya resucita a Dragón-Shiryu	15
EL VUELO DE PEGASO	24	3	Información	del 93 al 133	Misty se purifica en el mar	40
	24	4	Acción violenta	del 134 al 170	Misty contra Pegaso-Seiya	36
	24	17	Acción violenta	del 771 al 868	Pegaso-Seiya vs Noese	97
	24	20	Final	del 889 al 897	Pegaso-Seiya vs Asterión	9
LA REVELACION	25	2	Acción violenta	del 55 al 175	Marin contra Asterión	10
	25	9	Climática	del 390 al 432	Saori se revela como Athena	2

	CAPITULO	SECUENCIA	CATEGORIA	CUADROS	SITUACION	TOTAL CUADROS
EL ARDIENTE COSMOS DEL ANOR	30	1	Sit. Inicial	del 1 al 116	Un grupo de cuervos llevan a Saori por los aires	115
	30	3	Climática	del 152 al 223	Pegaso-Seiya y Saori se arrojan al abismo	71
	30	7	Información	del 280 al 308	Saori despierta en el fondo del abismo	28
	30	9	Acción violenta	del 428 al 543	Aparecen en auxilio de Saori Cisne-Hyoga y Andrómeda-Shun	112
LA ISLA DE LA RRIWA MUERTES	32	13	Acción violenta	del 749 al 768	Fénix-Ikki vs Fénix negro	19
	32	15	Climática	del 807 al 851	Fénix-Ikki enciende su cosmos	44
	32	16	Acción violenta	del 852 al 889	Caballeros del zodíaco contra caballeros negros	37
EL VALEROSO HYOGA AHORA DOMINANTE AFACI-BLENHE TE.	47	2	Información FB	del 17 al 50	Crystal pone a prueba a Hyoga niño	33
	47	6	Acción violenta FB	del 140 al 218	Cisne-Hyoga contra Crystal	78
	47	7	Acción violenta FB	del 219 al 228	La maldad se apodera de Crystal	9
	47	9	Información FB	del 258 al 270	Hyoga visita a su madre muerta, bajo el mar	12
	47	14	Climática	del 453 al 590	Acuario-Camus vs Cisne-Hyoga	57
	47	16	Final	del 526 al 556	Se levanta el statu de hielo de Hyoga	30

	CAPITULO	SECUENCIA	CATEGORIA	CUADROS	SITUACION	TOTAL CUADROS
SHUNREI REZA POR SHIRYU	49	1	Sit. Inicial	del 1 al 11	Dragón-Shiryu en las capas del espíritu	11
	49	9	Información FB	del 273 al 325	Entrenamiento de Shiryu número	52
	49	10	Información FB	del 326 al 378	Shiryu conoce a Sunrei	52
	49	13	Información FB	del 392 al 451	Sunrei cuida de Shiryu	59
	49	19	Acción violenta	del 666 al 774	Cáncer-Máscara Mortal llega a Shiryu a rastras	108
	49	22	Previa a la violencia	del 841 al 927	Sunrei cae a la cascada	86
	49	23	Final	del 928 al 1211	Dragón-Shiryu contra Máscara Mortal de Cáncer	283
SHAKA EL CABALLERO MAS CERCANO AL GRAN MAESTRO	56	2	Sit. Inicial	del 5 al 71	Edén en la sexta casa del zodiaco	66
	56	3	Previa a la violencia	del 72 al 124	Shiryu, Seiya y Shun llegan frente a Shaka de Virgo	52
	56	8	Posterior a la violencia	del 340 al 363	Virgo-Shaka contra los tres caballeros	23
	56	13	Acción violenta FB	del 503 al 524	Shiga y Agora contra Fénix-Ikki	21
	56	17	Información FB	del 558 al 567	Nacimiento de Shaka	9

	CAPITULO	SECUENCIA	CATEGORIA	CUADROS	SITUACION	TOTAL CUADROS
HYOGA VUELVE A LA VIDA	59	4	Acción violenta FB	del 79 al 91	Cassios se sacrifica por Pagase-Saiya	12
	59	6	Información FB	del 106 al 134	Cassios cuida de Shina	28
	59	18	Climática	del 581 al 616	Dragón-Shiryu rompe el estado de hielo de Hyoga	35
	59	19	Final	del 617 al 635	Andrómeda-Shun da calor a Cisne-Hyoga	18
HYOGA EL VALIENTE GUERRERO	62	13	Información FB	del 623 al 634	Barco hundido	11
	62	19	Acción violenta	del 692 al 749	Escorpión-Nilo contra Cisne-Hyoga	57
	62	24	Previa a la violencia	del 792 al 826	Cisne-Hyoga enciende su cosmos	34
	62	25	Climática	del 827 al 864	Escorpión-Nilo salva a Cisne-Hyoga	37
TODAS LAS ARMADAS SE REUNIRON EN EL SANTUARIO	63	3	Información FB	del 31 al 47	Hyoga llega con Shun en brazos a casa de Escorpión	16
	63	7	Información	del 173 al 197	Edículo enciende la armadura de sagitario	24
	63	8	Previa a la violencia	del 198 al 277	Resonancia en el santuario	79
	63	10	Acción violenta FB	del 292 al 405	Gran Patriarca Arless contra Ayoros-sagitario	113
	63	11	Previa a la violencia	del 406 al 475	Caballeros dorados contra Arlessa suena	69

	CAPITULO	SECUENCIA	CATEGORIA	CUADROS	SITUACION	TOTAL CUADROS
UN HERNO SO GUERRER RO: AFRODI TA	68	3	Posterior inmediata a la violencia	del 25 al 31	Cisne-Hyoga cae derrotado	7
	68	8	Posterior inmediata a la violencia	del 158 al 202	Derrota de los caballeros dorados	44
	68	9	Previa a la violencia	del 203 al 222	Cisne-Hyoga rompe su estado de hielo	19
	68	23	Previa a la violencia	del 478 al 541	Presentación de Afrodita de Piscis	63
	68	26	Información	del 608 al 621	Andrómeda-Shum contra Afrodita	13
	68	27	Climática	del 622 al 700	Pegase-Seiya derrotado entre rocas	78
AMIGOS REUNAN SE CON ATHENA	73	1	Sit. Inicial	del 1 al 16	La flecha dorada se disuelve	15
	73	7	Previa a la violencia	del 127 al 164	Sacri-Athena revive a sus tres caballeros	37
	73	8	Acción violenta	del 165 al 210	Fénix-Ikhi contra Saga de Géminis	45
	73	11	Acción violenta	del 273 al 371	Caballeros del sodiace contra Saga de Géminis	98
	73	14	Climática	del 437 al 493	Athena-Sacri contra Saga de Géminis	56
	73	16	Final	del 498 al 517	Finaliza la batalla de las doce casas del sodiace	19

Una vez obtenido, el cuadro anterior sirvió de base y guía para aplicar la escala de Técnicas Comunicativas del Emisor de un ícono, que plantea el Manual para la materia de métodos de investigación en comunicación colectiva III(mensaje icónico), de la profesora Graciela Alba Zamudio.

ARMONIA	++	+	o	+	++	CONTRASTE
Equilibrio						Inestabilidad
Simplicidad						Complejidad
Simetría						Asimetría
Unidad						Diversidad
Economía						Profusión
Regularidad						Irregularidad
Reticencia						Exageración
Predictibilidad						Espontaneidad
Actividad						Pasividad
Sutileza						Audacia
Neutralidad						Acentuación
Transparencia						Variación
Coherencia						Distorsión
Realismo						Profunda
Plana						Aleatorio
Secuencial						Yuxtaposición
Singularidad						Difusividad
Continuidad						En episodios

Código de escala:

++= muy

+ = con

o = ni-ni (o neutro)

Originalmente esta técnica fue aplicada en publicidad impresa y obras de pintores contemporáneos, sin embargo, para poder emplearla en un dibujo animado, tuvimos que adaptar la operacionalizandola así:>

Capítulo (nombre)	Nº DE		Número de secuencia
Cuadro (Número)			Total de secuencias en el capítulo
Descripción del cuadro			Escala de técnicas comunicativas (conceptos)
Código de Escala	+ = con	o = ni-ni (neutro)	

Los términos de la Escala de Técnicas se organizaron en columnas de opuestos con el objeto de hacer más fácil la comparación entre conceptos, asimismo se agregaron datos para situar la secuencia en la cual se estuviera trabajando y poder lograr una relación efectiva con el cuadro de secuencias básico cuando fuera necesario.

Para determinar los factores que implican cada término de la escala se recurrió a los planteamientos más importantes dentro de La Sintáxis de la Imagen (véase D.A. Dondis).

+Equilibrio: Constituye una necesidad en la percepción humana. Se encuentra en toda composición visual donde haya un centro de gravedad a la mitad entre dos pesos.

+Inestabilidad: Ausencia de equilibrio.

+Simplicidad: Elementos ordenados de manera pulcra y sencilla, con formas básicas de carácter directo.

+Simetría: Tiene relación directa con el equilibrio, de hecho la simetría - constituye un equilibrio axial (es decir, de eje o centro), donde a cada unidad a un lado del eje central corresponde - otra en el lado opuesto.

+Unidad: Equilibrio adecuado de varios elementos de manera que formen una totalidad perceptible visualmente.

+Economía: Utilización parca de elementos visuales o unidades de diseño mínimas. La composición se ordena moderadamente, mediante ella se realiza lo fundamental.

+Complejidad: Presencia de varios elementos dentro de la composición que da una combinación difícil de procesar en un primer momento.

+Asimetría: Debidamente manejada puede - dar paso al equilibrio si en la composición se varían y estabilizan los - elementos.

Fragmentación

+Diversidad: Dispersión de unidades y elementos dentro de una composición, que se relacionen entre sí pero conserven su individualidad al mismo tiempo.

+Profusión: Abundancia de detalles dentro de la composición, gran ornamentación de un diseño. Esta técnica se asocia visualmente con el poder y la riqueza.

7

➔Regularidad: Favorece el orden y la uniformidad - de elementos acorde con un método o principio que estará presente en todo el diseño.

➔Reticencia: Usa pocos elementos de forma moderada, buscando con esto obtener amplia respuesta de parte del espectador.

➔Predictibilidad: Sobreentiende un orden mediante el cual se preve el mensaje visual a partir de poca información.

➔Actividad: Técnica que refleja movimiento, gracias a una presentación o sugestión.

➔Sutileza: Usa la delicadeza y sutileza para conseguir aproximaciones visuales - con distinción y finura, rehuendo lo obvio.

➔Neutralidad: Diseño que no presenta provocaciones o caracteres opuestos.

➔Irregularidad: No tiene una dirección determinada, realiza lo inesperado o lo excepcional.

➔Exageración: Hace énfasis - al amplificar e intensificar la expresión visual, más allá de los límites verdaderos.

➔Espontaneidad: Implica una carga de emociones e impulsos, posee una aparente ausencia de planeación.

➔Pasividad: Dota a una composición de inmovilidad a través de equilibrio absoluto, dándole un efecto de reposo.

➔Audacia: Su fin es conseguir una visibilidad muy clara y atrevida.

➔Acentuación: Realza una unidad o elemento contra un fondo uniforme.

7

→Transparencia: Detalles visuales a través de los - cuales es posible ver lo que está "detrás".

→Coherencia: Se manifiesta en una composición dominada por aproximación temática uniforme y concordante, donde se logra una compatibilidad visual.

→Realismo: Este término se explica con base en la experiencia visual y natural de los - objetos y entorno en el ser humano, que constituye el modelo realista para las artes visuales y plásticas.

→Plano: Ausencia de perspectiva y claroscuro que elimina la idea de dimensión.

→Secuencial: Disposición ordenada con base en paráme- - tros lógicos o rítmicos dentro de un diseño.

→Opacidad: Bloquea y oculta elementos visua- - les en la composición.

→Variación: Permite la di- - versidad dentro de un diseño aunque los - - cambios y mutaciones están sujetos a un tema predomi- - nante.

→Distorsión: Se usa con un propósito defi- - nido, modifica contornos - - regulares y en ocasiones - - formas auténticas.

→Profunda: Uso de perspecti- - vas y efectos de luz y sombra que da la apa- - riencia dimensional.

→Aleatorio: Da la impresión de una ausencia de organización, una pre- - sentación accidental y sin previo esquema, de informa- - ción visual.

+Singularidad: Da énfasis determinado al centrar la composición en un tema aislado e independiente que no se apoye en otro elemento visual.

+Agudeza: Esta técnica utiliza perfiles y contornos nítidos y precisos.

+Continuidad: Fuerza cohesiva en el diseño, que es resultado de conexiones visuales ininterrumpidas y unificadas.

+Yuxtaposición: Provoca una comparación relacional al situar juntos dos elementos visuales de manera que interactuen.

+Difusividad: Crea ambientes y sentimientos al jugar con la suavidad de formas y precisión.

+En episodios: Establece conexiones débiles o desconexiones en la composición reforzando la individualidad de sus partes sin dejar a un lado el significado del diseño como un todo.

Las técnicas anteriores son lo opuesto en una recta que cuenta con diversos grados de intensidad según las modificaciones que se realicen en el diseño para lograr trabajar la obra visual recurriendo al contraste.

7

•Contraste: Utiliza elementos -
opuestos para aguzar
el significado, atrayendo la -
atención del espectador; estos
se organizan dentro de la compo-
sición con el fin de tener un
efecto intenso, asimismo el con-
traste puede dramatizar su sig-
nificado dándole mayor importan-
cia y dinamismo.

•Armonía: Es el estado nive-
lado del diseño vi-
sual donde se recurre de -
una u otra forma al equili-
brio axial que genera compo-
siciones limpias y nítidas.

Una vez clasificada la muestra representativa y listo el -
instrumento de análisis, efectuamos por separado una prueba de
éste con el fin de unificar criterios en cuanto al análisis y -
obtener uniformidad en los resultados.

3.3 Aplicación Del Instrumento

Según lo especificado en los subcapítulos 3.1 y 3.2 a continuación se aplican los instrumentos de análisis de estructura narrativa y análisis icónico, de acuerdo a los conceptos y categorías -explicados anteriormente- en la muestra representativa de la serie animada japonesa, Caballeros del Zodiaco, conformada por trece capítulos con un total de 239 secuencias.

En el aspecto de estructura narrativa se encuentran primero los esquemas literarios correspondientes a cada capítulo, integrados por:

- 1) La sinopsis de éste, antecedentes, inicio de la acción, puntos climáticos, clímax y final.
- 2) La división de personajes: principal, secundario, incidental, actancial y colectivo.
- 3) Definición del espacio y tiempo en que se lleva a cabo la historia; época y lugares.
- 4) Ambiente interno: las emociones prevaletentes a lo largo de la historia.
- 5) Tema

A lo largo de la sinopsis se encuentran señaladas -entre paréntesis y con su respectivo símbolo, las 31 funciones morfológicas de Vladimir Propp con sus variantes -en caso de que el símbolo tenga un número exponencial-; los elementos subsidiarios de enlace entre las funciones y los elementos oscuros.

CAPITULO 10. LA TUMBA DE LA ARMADURA SAGRADA.

El capítulo consta de dos movimientos y presenta el par de funciones L-V

SINOPSIS.

I Saori llega a la casa de Seiya (1) para mostrarle una carta de Ikki (d^3), donde lo cita en el Valle de la Muerte (e^1) para una lucha (m^2), dentro de una semana a condición de que lleve parte de la armadura dorada (x^2). Seiya se sorprende al saber que Saori está preocupada por él y por Shiryu (g)(a^3) piensa que poco a poco va cambiando y empieza a tratarlos mejor.

II Mientras tanto, en Cinco Picos, Shiryu se sorprende al saber que su maestro no está enfermo y sólo había mandado a Shunrei a decirle una mentira (g) que lo probaría en el combate contra Seiya (D). Entonces Shiryu recuerda aquella lucha.

Shiryu debe ir (W) a que reparen las armaduras (x^2) y el anciano maestro le propone una prueba (D^1) antes de ir al lugar denominado como La Tumba de la Armadura donde Mu, un misterioso hombre repara las armaduras de los caballeros (g). Tras gran esfuerzo Shiryu logra superar la prueba (H) y se marcha (\uparrow).

Tres días después Shiryu llega a Jamir (R^2), frontera entre la India y China, donde encuentra la Tumba de la Armadura (g) y es atacado por esqueletos de caballeros que no pudieron avanzar más allá (L^1), Shiryu pelea contra ellos y gana (V^1) gracias a la última prueba que el Maestro le impuso.

Shiryu llega hasta donde se encuentra un escritorio, dueño de Mu, y halla a Kiki, alumno de Mu, recordando cómo, en un punto y le pide que arregle las matemáticas (1), Kiki le dice que no puede hacerlo (2), entonces Mu aparece al lado de Shiryu y le explica que para resolver las matemáticas difíciles (3) es necesario que arregles los números (4), Kiki le pide que lo ayude (5). Shiryu resuelve las matemáticas (6) y acepta sus tareas (7).

En la mañana, Shiryu resuelve las matemáticas en su escritorio, cuando se levanta se encuentra a Kiki en su escritorio, Kiki le pide que lo ayude con las matemáticas, Shiryu le explica que para resolver las matemáticas difíciles es necesario que arregles los números, Kiki le pide que lo ayude, Shiryu resuelve las matemáticas y acepta sus tareas.

~~Shiryu llega hasta donde se encuentra un escritorio, dueño de Mu, y halla a Kiki, alumno de Mu, recordando cómo, en un punto y le pide que arregle las matemáticas (1), Kiki le dice que no puede hacerlo (2), entonces Mu aparece al lado de Shiryu y le explica que para resolver las matemáticas difíciles (3) es necesario que arregles los números (4), Kiki le pide que lo ayude (5). Shiryu resuelve las matemáticas (6) y acepta sus tareas (7).~~

~~En la mañana, Shiryu resuelve las matemáticas en su escritorio, cuando se levanta se encuentra a Kiki en su escritorio, Kiki le pide que lo ayude con las matemáticas, Shiryu le explica que para resolver las matemáticas difíciles es necesario que arregles los números, Kiki le pide que lo ayude, Shiryu resuelve las matemáticas y acepta sus tareas.~~

Shiryu llega hasta donde se encuentra un castillo, casa de Mu, y halla a Kiki, alumno de Mu, ignorando esto, lo confunde y le pide que arregle las armaduras (x^2). Kiki le dice que no puede hacerlo (G), entonces Mu aparece al lado de Shiryu y le explica que para reparar las armaduras muertas, (T) es necesario que arriesgue su vida (Z^2) ¿está dispuesto a hacerlo?(D^2). Shiryu recuerda cuando Seiya le salvó la vida y acepta sin vacilar (W).

I En Japón, Seiya despierta después de soñar que Shiryu muere; se levanta preocupado a caminar por el muelle gritando a Shiryu que regrese con bien antes de que la pelea con los Caballeros Negros empiece. (a^3)

ANTECEDENTES.

-Saori llega a la casa de Seiya para enseñarle una carta de Ikki diciéndole que quiere pelear con él dentro de una semana en el Valle de la Muerte y que lleve parte de la armadura dorada.

-Seiya se sorprende al saber que Saori se preocupa por él y por Shiryu, cree que empieza a cambiar.

-En Cinco Picos, Shiryu se sorprende al enterarse que su maestro nunca estuvo enfermo y sólo mandó a Shunrei a decir una mentira para probarlo en el combate contra Seiya.

-Shiryu recuerda la pelea contra Seiya.

-Shiryu recuerda cómo Seiya le salvó la vida.

INICIO DE LA ACCION

El Anciano Maestro le impone una prueba a Shiryu antes de que parta hacia la Tumba de la Armadura Sagrada, lugar donde Mu repara las armaduras de los caballeros.

PUNTOS CLIMATICOS.

- Shiryu llega a la Tumba de la Armadura y es atacado por es queletos de caballeros muertos.
- Shiryu pelea contra ellos y gana gracias a la prueba impuesta por su Maestro.
- Shiryu llega al castillo de Mu y encuentra al alumno de Mu, Kiki.

CLIMAX

Mu aparece al lado de Shiryu y le explica que para reparar las armaduras muertas, es necesario arriesgar la vida. Shiryu acepta.

FINAL.

Seiya despierta tras soñar que Shiryu muere, y va a caminar por el muelle gritando a Shiryu que regrese con bien antes de la pelea con los Caballeros Negros.

PERSONAJES

PRINCIPAL. Shiryu, Mu.

SECUNDARIO. Seiya, Saori, Shunrei, Kiki, Anciano Maestro.

PERSONAJE COLECTIVO. Esqueletos de caballeros.

AMBIENTE EXTERNO. (Atemporal)

-Muelle

-Casa de Seiya, interior de la casa

-Cinco Picos, junto a la cascada

-Montañas

-Un castillo en una explanada en la montaña.

AMBIENTE INTERNO: Lucha, inquietud, incertidumbre

TEMA: El sacrificio de un amigo.

CAPITULO 24. EL VUELO DE PEGASO

El capítulo consta de dos movimientos y presenta el par de funciones L-V

SINOPSIS.

I En la playa, una cruz con el nombre de Pegaso, las olas rompen contra las rocas y Seiya se halla hincado ante Misty,⁽¹⁾ el caballero de plata, quien le ha advertido que tie ne diez segundos de vida (X¹⁹) pues el Patriarca ordenó aca bar con él por traidor. (5).

Seiya permanece a la expectativa mientras Misty inicia la cuenta regresiva; al terminar, lanza su ataque contra Seiya (L¹) que impotente es arrojado por los aires al tiempo que una gota de su sangre salpica a Misty mientras desaparece en el mar.

Misty se siente contaminado por la sangre de su enemigo y decide purificarse en el mar. Mientras se baña, cavila lamentando la muerte de su adversario, unidos habrían sido invencibles. Repentinamente escucha la voz de Seiya, quien le advierte que todavía no muere.

Seiya, de pie en la playa, le exige que se ponga la ar madura y luche. Misty camina hacia la orilla lentamente, - Seiya no lo pierde de vista.

Seiya le exige de nuevo que se ponga la armadura, Misty se encuentra muy confiado. (5)

Seiya ataca y Misty detiene sus golpes con suma facili dad usando un campo de fuerza impenetrable y finalmente la za a Seiya de nuevo al mar.

Misty mira las olas confiado en haber terminado con Pegaso, y repentinamente su expresión cambia al sentir dolor en un costado; cuando escupe sangre se da cuenta que le ha alcanzado un golpe de su adversario.

Seiya emerge del mar preguntándole qué tal es la sensación del dolor. Misty está sorprendido, nadie había logrado tocarlo en un combate, Seiya le aclara que por eso ignora el afán de superación y ataca al caballero plateado, quien -- cansado de la situación, se propone acabarlo de una vez por todas. (5)

Misty ataca a Seiya (L¹), pero él detiene el golpe con las manos, rechazando el campo de energía que finalmente - destroza. El Caballero de plata estupefacto e inmóvil se da cuenta que Seiya ha ascendido al poder de los caballeros plateados (Cs).

Seiya sujeta a Misty por detrás, éste asustado, no se defiende; ambos se elevan cayendo al mar.

En la Mansión Kido, Hyoga entra a donde Saori toca el piano, ella le comunica que Seiya está en peligro, Hyoga - sale en su ayuda (5).

La costa está tranquila, repentinamente Misty sale del mar y se dirige a la playa, mentalmente da la razón a Seiya, no estaba preparado para vencer a todos sus enemigos. Misty reconoce que Seiya no teme ni vacila ante nada y por eso ha triunfado (5). El caballero de plata se derrumba - sobre la arena al mismo tiempo que Seiya sale del mar. (VI)

II Más tarde, Seiya se encuentra en su casa preguntándose por Marin, su instructora. (a¹)

A la playa llegan Asterión y Moses, caballeros de plata que junto con Marin se preguntan por Misty quien los había cita

do ahí (d¹). Moses no encuentra el cadáver de Seiya, así - que desconfía de Marin que afirmó haber acabado con él. Ella intenta escapar pero Asterión la detiene con su habilidad de leer la mente (f).

Moses ataca a Marin dejándola fuera de combate (X⁶) intenta ultimarla pero Asterión lo detiene, ella será su carnada para atraer a Seiya, de modo que la encadenan de cabeza en una cruz mar adentro para que se ahogue al subir la marea.

Asterión asegura a Moses que Seiya se presentará pues Marin es su hermana, de quien lo separaron para convertirlo en caballero; ella también lo ignora pues olvidó todo - cuando le pusieron la máscara de caballero femenino (S).

Kiki comunica a Seiya lo que ya intuye (Y⁴), Marin está en problemas(W⁴). Seiya llega a la playa, y al ver a Marin corre a liberarla, pero Moses se interpone, tendrá que luchar contra él (S)

Moses lo lanza al aire (L¹) mientras, le comunica que Marin es su hermana perdida. (S) A pesar de la advertencia de Asterión, Moses no puede evitar que Seiya le destroce la mano y acabe con él. (V¹).

Hyoga corre en auxilio de Seiya (S). Esta vez, Asterión se interpone entre Seiya y Marin, advirtiéndole que - puede leer sus pensamientos, así que no será tan fácil vencerlo (T).

ANTECEDENTES

Seiya recuerda cuando lo sacaron del orfanato

INICIO DE LA ACCION. (In media res)

Misty empieza la cuenta regresiva para acabar con Seiya, quien espera expectante.

PUNTOS CLIMATICOS.

- Una gota de sangre de Seiya salpica a Misty
- Misty lamenta la muerte de Seiya cuando le escucha decir que aún no está muerto.
- Seiya ataca a Misty quien detiene los golpes merced a su campo de fuerza, y lanza a éste al mar.
- Misty confía en haber terminado con Seiya cuando siente un repentino dolor y se da cuenta de que su adversario lo ha golpeado; por primera vez en su vida de caballero.
- Misty ataca a Seiya pero esta vez él detiene sus golpes - y finalmente destroza el campo de fuerza.
- Seiya sujeta a Misty por detrás y se elevan cayendo al mar.
- Misty sale del mar y cae en la playa al tiempo que Seiya aparece.
- Los caballeros plateados Moses y Asterión llegan con Marin a la playa donde los había citado Misty.
- Moses no encuentra el cadáver de Seiya y desconfía de Marin, pues les había dicho que había acabado con él; ella intenta escapar, pero Asterión la detiene con su habilidad de leer la mente.
- Moses ataca a Marin, pero cuando va a matarla Asterión lo impide, ella será la carnada para atraer a Seiya pues es su hermana.
- Los caballeros de plata encadenan a Marin de cabeza a una cruz para que se ahogue al subir la marea.
- Seiya lucha contra Moses para poder liberar a Marin

CLIMAX.

Moses lanza a Seiya al aire, y cuando va cayendo le confiesa que Marin es su h_ermana perdida.

FINAL.

Asterión se interpone entre Seiya y Marin, advirtiéndole que puede leer sus pensamientos y ataques, no va a ser - fácil que lo venza.

PERSONAJES

PRINCIPAL. Seiya

ANTAGONISTA. Misty

SECUNDARIOS. Marin, Kiki, Hyoga, Saori, Asterión, Moses.

AMBIENTE EXTERNO (Atemporal)

-Playa

-Casa de Seiya

Interior: Habitación de Seiya, Mansión Kido.

AMBIENTE INTERNO: Sorpresa y miedo al dolor de la derrota

TEMA: Fortaleza interna supera al enemigo.

CAPITULO 25. LA REVELACION

El capítulo consta de dos movimientos y presenta el par de funciones L-V

SINOPSIS.

I En una playa (1), Seiya se enfrenta al caballero de plata Asterión para poder salvar a Marin (L), Asterión golpea a Seiya (X^6) y lo deja inconciente (Cneg). En el momento en que va a darle el golpe final siente un cosmos que lo detiene (O) y ve a Marin dirigirse hacia él; Kiki la ha liberado (Y^6)(§). Se enfrentan (L^1) y Marin vence (V^1).

II Hyoga llega a la playa y se reúne con Seiya y Kiki; Marin se ha ido pero deja un mensaje a Seiya "Cuida de Athena" (§).

En las ruinas del coliseo donde se llevaron a cabo las contiendas entre los caballeros, se hallan Saori y Tatsumi con el casco de sagitario y los cinco caballeros de bronce, quienes suponen que Marin es hermana de Seiya (§).

Seiya recuerda cuando llegó a Grecia y conoció a Marin, así como el entrenamiento al que lo sometía (D^1). Seiya menciona el mensaje que le dejó en la playa (§) y es entonces cuando Tatsumi les relata como el difunto Sr. Kido encontró al caballero Ayoros moribundo, quien le encomendó la armadura dorada de sagitario y un bebé que era la reencarnación de Athena (D^3). Al oír esto Saori entristece pues siempre ha creído ser la nieta legítima de Mitsumasa Kido (§).

Todos se preguntan si en realidad Saori es Athena, cuando repentinamente sienten un poderoso cosmos emanar de ella, más fuerte que el de cualquiera de los caballeros (C^0).

Saori comienza a hablar como Athena, ellos son los caballeros elegidos para luchar contra el mal usando las armaduras de bronce.

Repentinamente son interrumpidos por el caballero de plata Babel de Santori (S). Seiya y Hyoga se enfrentan a él pero no pueden detenerlo y se ven obligados a retroceder ante su poder (L)

En el cielo aparecen tres estrellas en el cielo que al posarse en tierra son tres adolescentes con armadura.

ANTECEDENTES.

- Marin se enfrenta con Asterión y lo vence
- Marin deja un mensaje a Seiya: "Seiya cuida a Athena"
- Los cinco caballeros de bronce se reúnen con Saori y Tatsumi en las ruinas del coliseo y deducen que Marin es hermana de Seiya.
- Seiya recuerda el entrenamiento que Marin le dio en el Santuario griego.
- Seiya menciona el mensaje de Marin y entonces Tatsumi les relata como el Sr. Kido encontró moribundo al caballero Ayros, quien le confió una armadura dorada y una bebé, la reencarnación de Athena.

INICIO DE LA ACCION. (In media res)

En la playa, Seiya se enfrenta a Asterión para salvar a Marin, el caballero de plata va a rematar a Pegaso cuando siente el cosmos de Marin que fue desatada por Kiki.

PUNTOS CLIMATICOS.

- Tatsumi revela a los cinco caballeros que Saori es Athena, la reencarnación de la diosa en la Tierra.
- Saori-Athena les dice que ellos fueron elegidos para luchar contra el mal usando las armaduras de bronce.
- Aparece el caballero Babel de Santori.
- Seiya y Hyoga se enfrentan a él sin éxito y deben retroceder.

CLIMAX.

Los cinco caballeros se preguntan si realmente Saori es Athena cuando sienten emanar de ella un cosmos más fuerte - que el de cualquier caballero.

FINAL.

Aparecen tres estrellas en el cielo, que al posarse en tierra son tres adolescentes con armaduras.

PERSONAJES.

PRINCIPALES. Seiya y Saori

ANTAGONISTA. Babel de Santori, Asterión.

SECUNDARIOS. Hyoga, Shiryu, Ikki, Shun, Tatsumi, Marin, Kiki, Mitsumasa Kido.

INCIDENTALES. Tres adolescentes con armadura

AMBIENTE EXTERNO (Atemporal)

- Playa
- Ruinas del coliseo
- Oficina de Mitsumasa Kido
- Ruinas griegas.

AMBIENTE INTERNO: Sorpresa y esperanza

TEMA: Un motivo para luchar

CAPITULO 30. EL ARDIENTE COSMOS DEL AMOR

El capítulo consta de dos movimientos y presenta el par de funciones L-V

SINOPSIS.

I Seiya, ante la burla de Jamian que considera vanos sus esfuerzos, corre desesperado (i) para alcanzar a los cuervos que llevan a Saori por los aires con firmes ataduras (X^1).

Seiya salta de risco en risco y lanza un golpe que acaba - con la mayoría de los cuervos, lo cual hace que Saori caiga al vacío. Pegaso la alcanza a pesar de que se ha roto una mano, y en el último momento atrapa a Saori, quedando ésta colgada del risco. (Y^5)

Seiya no puede subir a Athena y la situación se complica al aparecer Jamian (D^8), Pegaso alza a Saori haciendo que el caballero plateado quede sobre el abismo (H^8). Jamian le pide de auxilio y se lo niega; repentinamente escucha la voz de Sheena, su enemiga, pidiéndole que entregue a Saori a Jamian para que ellos puedan luchar (X^{10}).

Saori recobra la conciencia y Seiya se conduce por ella Jamian apresura a Sheena para que presione a Seiya, ésta trata de acercarse (5) Seiya le ordena que se detenga pues ha tomado una decisión; pregunta a Saori si se atreve a jugarse el todo por el todo (W), ella lo abraza, mientras camina hacia el abismo (6) Ante la sorpresa de Jamian y Sheena, Seiya salta al vacío llevando a Saori (4). Sus enemigos esperarán al amanecer para perseguirlos (5).

II A la mañana siguiente Sheena empieza la búsqueda y Saori despierta en el fondo del abismo para buscar a Seiya a quien encuentra inconciente y malherido. Recuerda lo valiente que

fue al saltar al abismo (S). Saori trata de besar a Seiya cuando llega Sheena y le ordena que se detenga (p¹).

Sheena está a punto de atacar a Saori cuando llega Jamian (t¹); éste empieza a sentir un gran cosmos emanando de Saori (Cs), al acercarse Sheena se da cuenta que Saori es la diosa Athena (n¹).

Jamian se dispone a atacar a Saori cuando lo detiene la cadena de Andrómeda que ha llegado junto con Hyoga (Z⁹).

Sheenna se lanza contra Seiya y Saori, Shun la detiene y Jamian cae al abismo. Sheena ataca a los caballeros (L¹) pero es vencida (v¹).

Cuando Hyoga y Shun se disponen a ayudar a Seiya y Saori, la cadena de Andrómeda señala a dos caballeros de plata que acaban de llegar (S).

ANTECEDENTES.

Saori recuerda lo valiente que fue Seiya al saltar al abismo.

INICIO DE LA ACCION. (In media res)

Seiya corre desesperado para alcanzar a los cuervos que llevan por los aires a Saori. Jamian se burla pues no cree que pueda alcanzarla.

PUNTOS CLIMATICOS.

- Seiya lanza un golpe acabando con la mayoría de los cuervos pero Saori cae al vacío.
- Seiya le da alcance; a pesar de romperse la mano derecha sostiene a Saori sobre el abismo.

- 7
- Seiya no puede subir a Saori. Jamian aparece y quiere tirar los, Seiya alza a Saori y Jamian queda colgando del risco.
 - Seiya escucha la voz de Sheena pidiéndole que entregue a Saori con Jamian para que ellos puedan luchar.
 - Saori trata de besar a Seiya cuando llega Sheena y lo impide.
 - Sheena está a punto de atacar a Saori cuando Jamian llega.
 - Ambos adversarios sienten un gran cosmos emanando de Saori, Sheenna se da cuenta que es Athena.
 - Jamian se dispone a atacar a Saori cuando lo detiene la cadena de Andrómeda.
 - Sheena enfurecida se lanza contra Seiya y Saori, Shun la detiene.
 - Jamian cae al abismo, Sheena ataca a los caballeros pero es vencida y sigue a Jamian.

CLIMAX

Seiya toma una decisión, le pregunta a Saori si se atreve a jugarse el todo por el todo. Ella lo abraza mientras camina hacia el abismo y salta para sorpresa de Jamian y Sheena.

FINAL.

Saori, Shun y Hyoga van en ayuda de Seiya, pero la cadena de Andrómeda señala a dos caballeros de plata que acaban de llegar.

PERSONAJES.

PRINCIPAL. Seiya y Saori

ANTAGONISTA. Sheena y Jamian

SECUNDARIOS. Shun y Hyoga

INCIDENTALES. Caballeros de plata

AMBIENTE EXTERNO. (Atemporal)

-Montañas rocosas

-Acantilados

AMBIENTE INTERNO: Celos, amor y deber

TEMA: La devoción amorosa por una mujer.

CAPITULO 32. LA ISLA DE LA REINA MUERTE

El capítulo consta de un movimiento y presenta el par de funciones L-V

SINOPSIS.

En el hospital, Seiya está inconciente al cuidado de Saori (i). Hyoga y Shun ignoran el paradero de Ikki (a³) pero Saori siente que está en peligro (Cc).

Ikki regresa a la isla de la Reina Muerte y enfrenta a unos caballeros renegados que salen a retarlo (D⁸), después de vencerlos (H⁸) continua su camino. Encuentra una flor, ésta le recuerda a Esmeralda hija de su maestro y de quien estaba enamorado (S).

El maestro se enojó con su hija porque distrajo a Ikki de sus entrenamientos. La golpea (S). Ikki se enfurece y ambos luchan (L¹). Su instructor procura hacer que el odio le embargue. Ikki esquiva un golpe y por error el maestro mata a Esmeralda (X¹⁴). Ikki se enfurece, pues tal parece que no le duele la muerte de su propia hija (D¹). Llevado por la cólera lucha y mata a su maestro (L) así gana la armadura del Fénix (H⁹).

En el Santuario griego, al Patriarca le informan que Ikki se halla en Reina Muerte (S).

En el hospital Seiya se entera del paradero de Ikki y de que va a enfrentarse con Jango, jefe de la isla y de los caballeros negros renegados (Y⁴), así que decide ir en su ayuda, aún contra la voluntad de Saori (W⁴).

En la isla, Ikki se enfrenta a Jango, al Fénix negro y a otros tres caballeros (L¹). Ikki lucha sin armadura, y cuando el Fénix diabólico le da el golpe del puño fantasma lo -

inmoviliza por completo (X_6^{11}). Mientras tanto el Patriarca desde el Santuario, convoca la cosmoenergía de Reina Muerte famosa por sus historias de homicidios y torturas (0).

En la isla, Ikki sintiéndose morir, se ve a sí mismo corriendo hacia donde ve a Esmeralda quien le dice que aún tiene muchas cosas por hacer como el Caballero del Fénix(0).

Inesperadamente se acerca un helicóptero del cual saltan Seiya, Hyoga y Shun (Z^9) pero se sorprenden al ver a Ikki - inmóvil e incapaz de defenderse (G). Aún bajo el efecto del pufio fantasma, Ikki continua escuchando a Esmeralda (0).

Ikki reacciona y enciende su cosmos haciendo que la ilusión termine (Cs) (B^8), vence a Jango(L^1) y al Fénix Negro, (V^1) mientras Seiya, Hyoga y Shun enfrentan a los otros caballeros (L^1)(V^1).

El Patriarca desata toda la cosmoenergía negativa de la isla provocando un cataclismo (0), los cuatro caballeros de bronce quedan atrapados pero la cosmoenergía de Saori los salva sacándolos de Reina Muerte (Cs).

ANTECEDENTES.

- En el hospital, Saori cuida de Seiya quien está inconciente; mientras Shun y Hyoga ignoran el paradero de Ikki aunque Saori siente que está en peligro.
- Ikki recuerda a Esmeralda, la hija de su Maestro de quien estaba enamorado.
- El Maestro mata a su hija despertando el odio de Ikki, quien lo mata y así obtiene la armadura del Fénix.

INICIO DE LA ACCION.

En la Isla Reina Muerte, Ikki regresa y se enfrenta a unos Caballeros Negros renegados que le salen al encuentro a retarlo. Ikki los vence.

PUNTOS CLIMATICOS.

- El Patriarca recibe la noticia de que Ikki está en Reina Muerte.
- Seiya se entera que Ikki está en la isla y decide ayudarlo
- Ikki enfrenta a Jango, al Fénix diabólico y a otros caballeros renegados.
- El Fénix negro le da a Ikki el golpe del puño fantasma.
- El Patriarca convoca la cosmoenergía negativa de Reina Muerte.
- Ikki sintiéndose morir se ve a sí mismo corriendo hacia donde está Esmeralda, quien le dice que debe regresar.
- Seiya, Hyoga y Shun llegan a ayudar a Ikki, pero se sorprenden al ver que él no se defiende.

CLIMAX.

Ikki se da cuenta de que sus amigos llegaron a ayudarlo así que enciende su cosmos haciendo que la ilusión termine.

FINAL.

Ikki vence a Jango mientras que el Patriarca desata toda la cosmoenergía negativa de Reina Muerte provocando un cataclismo donde los cuatro caballeros de bronce quedan atrapados hasta que la cosmoenergía de Saori los saca de la isla.

PERSONAJES.

PRINCIPAL. Ikki

ANTAGONISTA. Patriarca, Jango, Maestro de Ikki y Fénix Negro

SECUNDARIOS. Seiya, Hyoga, Shun, Saori y Esmeralda.

INCIDENTALES. Caballeros de acero y caballeros negros

AMBIENTE EXTERNO. (Atemporal)

-Isla Reina Muerte

-Santuario en Grecia

-Hospital

AMBIENTE INTERNO: Odio y amistad

TEMA: Sobreponiéndose del pasado.

CAPITULO 47. EL VALEROSO HYOGA AHORA DORMIRA APACIBLEMENTE

El capítulo consta de un movimiento

SINOPSIS.

El caballero dorado Camus de Acuario se presenta ante Hyoga en la casa de Libra (i) éste recuerda que su maestro Crystal alguna vez le refirió tener un maestro, el más fuerte de los Caballeros de Cristal (5)

Hyoga pregunta si están en la casa de Acuario, Camus responde que no, se hallan en la séptima casa (d²) y él está ahí para detenerlo (Y), no debe avanzar más (p¹) Cisne ataca al maestro de su maestro (t¹).

Hyoga se rehusa, por respeto, a luchar contra Camus, pero tampoco se dará por vencido; le relata a Camus cómo combatió contra Crystal y lo derrotó, aunque antes de morir le pidió que siguiera luchando contra el mal (n)

Camus dice que Crystal murió por ser tibio de corazón(D¹) Cisne le pide no insultar a su maestro(H), entonces Camus le muestra a Hyoga como se hunde el barco donde yace muerta su madre en lo profundo del mar siberiano (X⁷)

Hyoga se enfurece al escuchar que Camus insulta a su madre y a su maestro y lo ataca (L) sin gran resultado. Camus le recuerda el séptimo sentido y Hyoga rememora la explicación de Mu de Aries (5).

Camus le advierte que si desea vencer a los caballeros dorados, debe desechar los cálidos sentimientos que experimenta en ese instante (D⁷) Hyoga se rehusa pues su madre y los recuerdos es lo único que tiene (H), recuerda entonces cuando se despidió de ella durante el naufragio en el mar - Siberiano.

Camus lamenta escuchar las razones de Hyoga y prefiere acabar con él a que caiga deshonrado ante otro caballero dorado (L); al recibir el ataque Hyoga recuerda a su madre y a Crystal mientras sus amigos le hablan a su cosmos para que no se rinda, pero Cisne se disculpa con ellos y se despide-
(H⁹)(Cc)

Camus de Acuario lamenta haber acabado con Hyoga, y lo sepulta en un ataúd de hielo que nada ni nadie podrá romper (X¹¹) al tiempo que mentalmente se disculpa con Crystal por haber tomado la vida de su pupilo.

Después de contemplar su obra se aleja llorando (S).

ANTECEDENTES.

- Hyoga es enviado a otra dimensión por obra de Géminis y cae en la casa de Libra
- Camus de Acuario se presenta ante Hyoga en la casa de Libra
- Hyoga recuerda que Crystal, su maestro en Siberia, alguna vez le dijo que tuvo un maestro llamado Camus de Acuario quien enseñó a los Caballeros de Cristal.
- Camus responde a Hyoga que están en la casa de Libra y que él se halla ahí para detenerlo.

INICIO DE LA ACCION

Camus de Acuario ordena a Hyoga desistir de la lucha y no avanzar más, éste se niega y Camus lo ataca.

PUNTOS CLIMATICOS

- Hyoga se rehusa a luchar con Camus por ser el maestro de su maestro.
- Camus insulta a Crystal y Hyoga se enoja
- Camus le muestra a Hyoga como se hunde aún más el barco donde yace muerta su madre
- Hyoga enfurecido, ataca a Camus, pero éste le advierte que no puede vencerlo con la técnica básica que él mismo le enseñó a través de Crystal
- Camus advierte a Hyoga que para vencer a los caballeros de oro debe desechar los cálidos sentimientos que experimenta.
- Hyoga se rehusa pues los recuerdos de su madre es lo único que tiene

CLIMAX

Camus lamenta escuchar las razones de Hyoga y prefiere acabar con él a que caiga deshonrado ante otro caballero dorado.

FINAL

Camus lamenta haber acabado con Hyoga, y lo sepulta en un ataúd de hielo que nada podrá romper mientras se disculpa con Crystal por tomar la vida de su pupilo. Se aleja llorando

PERSONAJES

PRINCIPAL Cisne-Hyoga

ANTAGONISTA Camus de Acuario

SECUNDARIOS Crystal, madre de Hyoga, Mu de Aries, Saorá, Seiya Shiryu y Shun

AMBIENTE EXTERNO: (Atemporal)

-Santuario en Grecia, la séptima casa del zodiaco

AMBIENTE INTERNO: Enojo frustrado y honor

TEMA: La muerte antes que la deshonra para quien se ama.

CAPITULO 49. SHUNREI REZA POR SHIRYU

El capítulo consta de un movimiento

SINOPSIS.

Shiryu se halla inconciente en las Capas del Espiritu donde lo ha enviado el caballero de Cáncer (i), mientras, en Cinco Picos Shunrei reza por Shiryu junto a la cascada (Y⁷).

En la casa de Cáncer, Máscara de Muerte siente el cosmos de Shunrei, pero ignora de quién o de dónde viene (O) por lo que teme que Shiryu regrese de las Capas de la muerte como ya lo hizo una vez.

Shiryu abre los ojos y se da cuenta que ahí su cuerpo astral puede ver (él es ciego en el plano material). Se siente indefenso pero debe luchar por salvar a Saori (S) repentinamente siente el cosmos de Shunrei (Cc).

Shiryu recuerda cuando conoció a Shunrei al llegar a Cinco Picos para iniciar su entrenamiento como caballero con el Anciano Maestro (Roshi). Ambos crecieron juntos (S). También recuerda los arduos ejercicios (D¹)(H) y el apoyo de Shunrei

Shiryu se niega a morir pues Shunrei lo espera; ésta recuerda la desesperación de Shiryu ante su ceguera y continua su oración (S) recordando la primer batalla de Shiryu contra Cáncer (L) junto a la cascada. Entanto, el maestro Roshi se preocupa pues Shunrei no ha regresado a casa (S).

En la cuarta casa del zodiaco, Máscara Mortal decide ir tras Shiryu (P⁶), al llegar ahí, lucha contra Shiryu y le muestra Yomotsu, el camino sin retorno al país de los muertos (L¹); el caballero dorado lo arrastra al abismo.

En Cinco picos, Shunrei continua en oración con tal fervor, que Máscara Mortal al levantar a Shiryu para arrojarlo a Yomotsu siente su cosmos (O). El caballero dorado comienza una búsqueda mental y al encontrar a Shunrei la arroja a la cascada con su poder mental (X⁷).

Shiryu toma conciencia de lo que sucede y reacciona (L¹) enfurecido (Tr¹), enciende su cosmos (Cs) golpeando a Máscara Mortal. El Dragón le reclama lo que ha hecho con Shunrei y el asesinato de inocentes (S), mientras castiga al caballero dorado (Ca), Shiryu enciende su cosmos para continuar la lucha (Cs).

ANTECEDENTES.

- Shiryu se halla inconciente en las capas del espíritu
- En la cuarta casa del zodiaco Máscara Mortal de Cáncer siente el cosmos de Shunrei, pero ignora de quién o de dónde - proviene de manera que teme que Shiryu vuelva como ya lo - hizo una vez, de las capas del espíritu.
- En las capas de la muerte Shiryu descubre que su cuerpo astral no es ciego como su cuerpo material, repentinamente - siente el cosmos de Shunrei.
- Shiryu recuerda cómo conoció a Shunrei al iniciar su entrenamiento con el maestro Roshi en Cinco Picos, y como crecieron juntos.
- En las capas del espíritu, Shiryu se dice que no puede morir ahí, pues Shunrei lo espera.
- Máscara Mortal de Cáncer decide ir a las capas del espíritu a terminar con Shiryu.

INICIO DE LA ACCION.

En cinco picos, junto a la cascada, Shunrei hace oración por Shiryu.

PUNTOS CLIMATICOS.

- Máscara Mortal llega a las Capas del Espíritu, y tomando a Shiryu por el cuello, le muestra Yomoteu, el camino al país de los muertos y lo arrastra hasta la orilla.
- Máscara Mortal está a punto de arrojar a Shiryu hacia Yomoteu cuando siente el cosmos de Shunrei, comienza una búsqueda mental y al encontrarla la precipita en la cascada.

CLIMAX Y FINAL.

Shiryu se da cuenta de lo que sucede y enfurecido enciende su cosmos golpeando a Máscara Mortal. El Dragón le reclama lo que ha hecho con Shunrei y el asesinato de inocentes. En la espalda de Shiryu aparece un dragón, la lucha se reinicia.

AMBIENTE EXTERNO. (Atemporal)

- Santuario en Grecia
 - Las capas del Espíritu, Mundo astral de la muerte.
 - Cinco antiguos picos
- AMBIENTE INTERNO: Abnegación, ira y miedo.

PERSONAJES.

- PRINCIPALES. Shunrei y Shiryu
- ANTAGONISTA. Máscara Mortal de Cáncer
- SECUNDARIO. Anciano maestro Roshi

TEMA: El amor vence dificultades.

7

CAPITULO 56. SHAKA, EL CABALLERO MAS CERCANO AL
GRAN MAESTRO.

El capítulo consta de un movimiento

SINOPSIS.

Seiya, Shiryu y Shun entran corriendo en la sexta casa del Santuario, encontrándose inesperadamente en un jardín paradisíaco (i), de repente sienten un gran cosmos y se dirigen hacia él. (O)

Al entrar en un salón ven ante ellos al caballero dorado Shaka de Virgo levitando sobre un pedestal en forma de loto. (S) haciendo meditación.

Aunque el caballero parece no darse cuenta de su presencia Seiya ataca (L) momentos después emanan rayos de energía desde Shaka, que noquea a Seiya. Shiryu y Shun acuden en su auxilio (Z⁹).

Shiryu recuerda que deben impedirle a Shaka abrir los ojos; éste se levanta manteniendo su levitación (S)

Toca el turno a Shiryu para atacar pero Shaka detiene al Dragón con una mano y se burla de sus golpes (L) lanzándolo hacia atrás.

Shun ataca, (L) pero Shaka hace regresar a sus cadenas y lo envuelve en ellas hasta el cuello, advirtiéndole que a una sola orden su cabeza caerá. Shaka arroja a Andrómeda contra Seiya (S).

Shaka enciende su cosmos, aparecen imágenes del cielo, Buda y demonios (Cs). El caballero dorado lanza a los tres caballeros de bronce hacia atrás dejándolos inconcientes (X⁶) Se pregunta cómo han llegado hasta ahí con tan raquítico poder.

El reloj de fuego avanza y Saori continua con la flecha dorada en el pecho.

Shaka escucha los quejidos de Shun y como no tiene piedad con los débiles le matará. Cuando está listo para lanzar el golpe final salta sangre y aunque tiene los ojos cerrados "ve" como brota de su mano. Junto a él está una pluma de Fénix. (§)

Shaka percibe un gran cosmos e instantes después aparece Ikki (0). Shaka le advierte que será castigado por haberlo herido e irá al infierno; Ikki lo desafía irónico, ha estado muchas veces ahí (§) pero al mirar al suelo ve que la sangre que gotea de la mano de Shaka forma un lago que lo rodea lentamente (X^{11}).

Ikki cree estar alucinando pero Shaka lo desengaña, va a castigarlo a menos que se arrodille y lo adore (§)

Fénix usa su cosmos para evaporar la sangre (Cs), él no cree en los dioses sólo en sí mismo (c^2).

Shaka le advierte que no lo rete (X^{19}) y le recuerda a Ikki como durante la lucha con sus alumnos Agora y Shiga quedó inutilizado en varias ocasiones pues él estaba enviando su cosmos (§).

Ikki se pregunta quién es Shaka y éste mentalmente declara que es algo sagrado desde el cielo hasta el infierno (Cc) Shaka es la reencarnación de Buda (§)

El cosmos de Shaka inmoviliza al Fénix (Ce) y le pide que elija el mundo donde quiere entrar cuando muera: infierno, hambruna, bestias, guerra, humano o el cielo, el más peligroso de todos (§). Finalmente una luz surge en el cielo aunada a un grito de Ikki (X_{14}^{11}) mientras Shaka le observa preguntándose en que mundo habrá caído (§)

ANTECEDENTES

- Shaka recuerda a Ikki como durante la batalla contra sus alumnos Agora y Shiga quedó inutilizado en varias ocasiones pues él estaba enviando su cosmos.
- Ikki recuerda como Agora y Shiga aprovechaban su parálisis para golpearlo

INICIO DE LA ACCION.

Seiya ataca a Shaka de Virgo, momentos después emanan rayos de energía desde Shaka, que noquean a Seiya.

PUNTOS CLIMATICOS.

- Shiryu ataca pero Shaka detiene sus golpes con una mano
- Shaka hace que las cadenas regresen a Shun y lo envuelvan hasta el cuello.
- El caballero dorado deja inconcientes a los caballeros de bronce con un golpe de energía.
- Shaka está a punto de dar el golpe final a Shun, cuando su mano comienza a sangrar por una pluma de Fénix.
- Ikki aparece ante Shaka
- Ikki ve que la sangre que gotea de la mano de Shaka forma un lago que lo rodea lentamente.
- Ikki utiliza su cosmos para evaporar la sangre.
- Con apariencia de niño, Shaka declara que es algo sagrado desde el cielo hasta el infierno.

CLIMAX.

Ikki queda totalmente sorprendido, Shaka de Virgo es la encarnación sagrada del oriente, Buda.

FINAL.

Shaka observa a Ikki derrotado mientras se pregunta en qué mundo habrá caído.

PERSONAJES.

PRINCIPAL. Ikki

SECUNDARIOS. Seiya, Shiryu y Shun

INCIDENTAL. Athena

COLECTIVO: Shiga de pavo real y Agora de loto

AMBIENTE EXTERNO (Atemporal)

-Santuario en Grecia

-Casa de Virgo

-Cañón en las montañas.

AMBIENTE INTERNO: Miedo e impotencia

TEMA: La impotencia ante un ser superior.

CAPITULO 59. HYOGA VUELVE A LA VIDA

El capítulo consta de un movimiento.

SINOPSIS.

Por el bosque, Ayoria de Leo lleva a Cassios muerto en brazos (1), repentinamente ve chocar dos cosmos, se imagina que uno pertenece a Shaka pero ignora de cual de los tres caballeros es el otro.

Ayoria encuentra a Sheena y le explica cómo murió su - alumno, ella recuerda cómo la cuidó durante su enfermedad; trata de ir a las doce casas pero Ayoria la detiene de un - golpe.

Mientras suben a la casa de libra Shun recuerda las palabras de Ikki antes de sacrificarse para acabar con Shaka (5). Los tres caballeros entran a la casa de libra y encuentran un ataúd de hielo, al acercarse se sorprenden al ver a Hyoga dentro (Y).

Shun recuerda cómo durante la batalla en casa de Géminis el caballero dorado mandó a Hyoga a otra dimensión (R). Hyoga aún está vivo pero los tres amigos se sienten inútiles (Z⁹) para liberarlo. Repentinamente, del piso surge la armadura dorada de libra con todas sus armas (Z^{VI}).

Shiryu se quita su armadura para recibir las armas de - libra, debe escoger la adecuada para romper el hielo sin dañar a Hyoga (5). Enciende su cosmos (Cs) y golpea el ataúd con la espada rompiendo la prisión de Hyoga (E⁸).

El corazón de Hyoga está débil. Shun decide quedarse a cuidarlo y manda a sus amigos a la siguiente casa (5), sabe que para calentar un cuerpo frío hace falta otro, y enciende su cosmos para ayudar a su amigo (Cs).

ANTECEDENTES.

- Ayoria de Leo lleva a Cassios muerto en brazos, jura que no desperdiciará su muerte.
- Ayoria encuentra a Sheena y le explica cómo murió su alumno ella recuerda cómo la cuidó durante su enfermedad.
- Sheena trata de ir a las doce casas, pero Ayoria la detiene con un golpe.
- Shun recuerda las palabras de Ikki antes de sacrificarse para acabar con Shaka de virgo.
- Shun recuerda la batalla en casa de géminis donde el caballero dorado mandó a Hyoga a otra dimensión.

INICIO DE LA ACCION.

Los tres caballeros entran en la casa de Libra y encuentran un ataúd de hielo, al acercarse, se sorprenden al ver a Hyoga dentro.

PUNTOS CLIMATICOS.

- Seiya, Shiryu y Shun se dan cuenta de que Hyoga está vivo.
- Los tres amigos se sienten inútiles para liberarlo.
- Del piso surge la armadura dorada de libra con todas sus armas y Shiryu se quita la suya para recibirla.

CLIMAX.

Shiryu debe escoger el arma adecuada para romper el hielo sin dañar a Hyoga. Enciende su cosmos y golpea el ataúd con la espada rompiendo la prisión de Hyoga.

FINAL.

El corazón de Hyoga está débil y no saben cómo ayudar lo. Shun decide quedarse a cuidarlo y manda a sus amigos a la siguiente casa, sabe que para calentar un cuerpo frío hace falta otro, y enciende su cosmos para ayudar a su amigo.

PERSONAJES

PRINCIPAL. Hyoga

SECUNDARIOS. Seiya, Shiryu y Shun

INCIDENTALES. Ayoria de leo, Sheena, Cassios y Camus de Acuario.

AMBIENTE EXTERNO: (Atemporal)

-Santuario en Grecia.

-Bosque en los alrededores del Santuario

AMBIENTE INTERNO: Impotencia al no poder ayudar a un amigo

TEMA: La fuerza de la amistad.

CAPITULO 62. HYOGA, EL VALIENTE GUERRERO

El capítulo consta de un movimiento y presenta el par de funciones L-V

SINOPSIS.

En casa de Escorpión, Hyoga enfrenta a Milo, éste tiene congelados los pies y no puede moverse (i). El Cisne cree que ha vencido pero se sorprende al darse cuenta de que las heridas que Milo le ha hecho con la aguja escarlata empiezan a sangrar de manera que comienza a perder los cinco sentidos pero continua luchando por levantarse (S).

El caballero dorado lo detiene diciéndole que deje de pelear (p¹) y comprenda los sentimientos de Camus de Acuario, mientras, éste se pregunta por qué Hyoga regresó a la vida en vez de quedarse en el ataúd de hielo (S)

Milo confiesa a Hyoga que Camus fue hasta libra para saber cual era su determinación y capacidad como caballero. Hyoga recuerda ese enfrentamiento con su maestro. Milo le explica que Camus utilizó el recurso del ataúd porque no quería pelear con él. Hyoga recuerda como su maestro le -- mostró el hundimiento del barco de su madre (S).

Hyoga pregunta si Camus quería que él obtuviera el séptimo sentido (d²), Milo responde que el caballero de Acuario lo había puesto a prueba para ver si podía despertar el último sentido, y él había fallado, por esa razón Camus lo venció y encerró en el ataúd de hielo él mismo para que no fuera vencido vergonzosamente (S).

Milo le perdona la vida a Hyoga (Y) a condición de que abandone el Santuario, pero éste se niega (t¹)(W).

No vale la pena despertar miles de años después si ya no tiene a sus amigos, entonces Milo lo acepta como guerrero y avisa a Camus que peleará con su alumno.

Sólo hay cuatro horas para salvar a Saori, mientras en las escaleras hacia Sagitario Seiya va con Shiryu llevando a Shun en la espalda (S)

En casa de Escorpión Saori habla al cosmos de Hyoga pidiéndole que no se rinda (Cc). Hyoga está perdiendo todos sus sentidos y Milo se prepara con su último golpe: Antares (S).

Luchan (L) Milo cree haber vencido pero no puede mover se pues Hyoga ha golpeado sus puntos vitales en un sólo ataque y su armadura lo salvó de morir primero (S), ha sobrevivido pero perdió la pelea (V).

Milo reconoce que Hyoga ha despertado el séptimo sentido, aún así abandona su cuerpo (X⁶).

Milo se da cuenta de que Hyoga aún vive y ha encendido su cosmos intentando salir de la casa (Cs) aunque sólo puede arrastrarse. Milo se pregunta por qué lo hace y si en verdad Saori Kido es Athena (S).

Tras reflexionar un instante se acerca a Hyoga y suelta un golpe; al parecer lo ha ultimado, pero Hyoga abre los ojos (E⁹). Milo ha detenido la hemorragia.

Hyoga pregunta por qué lo salvó. - Milo sólo quería saber que tan lejos podía llegar y cómo lo enfrentaría en batalla. Al ver a Hyoga salir de su casa se dice que no lo salvó, le dio la prueba más difícil. Camus de Acuario mira en dirección de la octava casa del Santuario (S).

ANTECEDENTES.

- Hyoga recuerda el enfrentamiento con su maestro Camus de Acuario en la casa de Libra.
- Hyoga rememora a Camus mostrándole el hundimiento del barco donde se halla sepultada su madre.
- Hyoga recuerda que no pudo despertar el séptimo sentido y entonces Camus lo derrotó encerrándolo en un ataúd de hielo.

INICIO DE LA ACCION (In media res)

Hyoga se enfrenta a Milo Escorpión, este tiene congelados los pies y no puede moverse.

PUNTOS CLIMATICOS.

- Hyoga cree que ha vencido a Milo pero a éste no le sucede nada mientras él empieza a sangrar.
- Milo pide a Hyoga que deje de pelear y comprenda los sentimientos de Camus de Acuario.
- Milo confiesa a Hyoga que Camus fue hasta libra para conocer su determinación y capacidad como caballero.
- Escorpión le dice a Cisne que Camus lo puso a prueba para ver si podía despertar el séptimo sentido, y como no pudo prefirió sepultarlo a que fuera muerto vergonzosamente
- Milo perdona la vida a Hyoga a condición de que abandone el Santuario pero éste se niega
- Milo lo acepta como guerrero y avisa a Camus que luchará con su alumno.
- Hyoga empieza a perder sus cinco sentidos pero enciende su cosmos.

- 7
- Milo prepara su último golpe: Antares y derriba a Hyoga
 - Milo cree haber vencido pero no puede moverse pues Hyoga a golpeado sus puntos vitales en un sólo ataque, su armadura lo salvó de morir primero.
 - Milo reconoce que Hyoga ha despertado el séptimo sentido.

CLIMAX.

Milo se da cuenta de que Hyoga aún vive y ha encendido su cosmos intentando salir de la casa aunque sólo puede arrastrarse y se pregunta por qué el empeño en continuar, entonces se dirige hacia Cisne y alzando un brazo suelta un golpe a Hyoga. Todo parece indicar que lo ha ultimado. Milo ha detenido la hemorragia.

FINAL.

Hyoga pregunta por qué lo ha salvado, Milo responde que sólo quería ver que tan lejos llegaba y cómo lo enfrentaría en batalla. Mientras Hyoga sale, Milo se dice que no lo salvó, le dio la prueba más difícil. Camus de Acuario está esperando.

PERSONAJES

PRINCIPAL. Cisne-Hyoga

ANTAGONISTA. Milo Escorpión

SECUNDARIO. Camus de Acuario

INCIDENTALES. Seiya, Shiryu, Tatsumi, Jabu y Saori

AMBIENTE EXTERNO (Atemporal)

-Santuario en Grecia, Casa de Escorpión

AMBIENTE INTERNO: Decisión y valor

TEMA: El valor y la lealtad despiertan la admiración y el respeto.

7

CAPITULO 63. TODAS LAS ARMADURAS SE REUNIERON EN EL SANTUARIO

El capítulo consta de un movimiento

SINOPSIS.

En el Santuario Tatsumi se pasea desesperado preguntando continuamente si ha llegado Yeki. Jabu-unicornio procura tranquilizarlo, deben confiar en Seiya y los demás, ellos llegarán a tiempo y salvarán a Saori.

Al mismo tiempo Shiryu y Seiya con Shun a la espalda corran a casa de Sagitario, como Ayoros es su guardian no tendrán problemas para pasar (i).

Seiya recuerda como entró Hyoga a casa de Escorpión llevando a Shun en brazos, explicándoles cómo lo había salvado y la promesa que hicieron de entrar juntos a la habitación del Patriarca (9).

El caballero Yeki llega con el báculo de Saori y Tatsumi lo pone en sus manos, al instante se yergue y comienza a emanar energía deslumbrante (0). Al lanzar un rayo de luz al cielo, aparece la armadura dorada de Sagitario (Z⁶).

La armadura desciende junto a Saori mientras todos se preguntan que hace ahí pues supuestamente estaba perdida; Mu de Aries también se da cuenta que Sagitario ha vuelto al Santuario, al parecer guiada por el báculo de Saori (9).

Tatsumi relata que la armadura pertenece al caballero Ayoros hermano de Ayoria de Leo. El entregó al bebé Athena a Mitsumasa Kido, cuando éste lo encontró moribundo en unas ruinas griegas así como la armadura dorada. (Y⁴). Del báculo sale una luz que baña la armadura, de ésta sale una extraña resonancia que se extiende por todo el Santuario (0)

Mu de Aries siente que su armadura emana energía armonizando con la armadura de Sagitario. Todos los caballeros dorados experimentan lo mismo (0)

Seiya, Shiryu, Sheena y Marin, todos en el Santuario escuchan la resonancia (0).

El Patriarca oye la resonancia pero no puede creer que la armadura de Sagitario haya regresado después de trece años. Comienza a temer que Ayoros esté vivo y se arrepiente de no haberlo matado (§). El Patriarca recuerda cuando intentó matar a Athena siendo bebé (X), pero Ayoros se lo impidió (L) al tiempo que descubrió su verdadera identidad así que lo acusó de traidor por intentar matar a Athena (♠)

Repentinamente Seiya y los caballeros de bronce entran al Gran Salón, aparecen los caballeros dorados y en vez de atacarlos se vuelven contra él, cuando se levanta ya no hay nadie, pero Saori y Ayoros llegan ante él lanzándole una gran luz. Arless despierta, pues todo fue un sueño (§).

Mientras tanto el báculo de Saori lanza nuevamente un rayo de luz al armadura de Sagitario (0) esta se eleva y desaparece en el cielo.

Shiryu y Seiya ven una luz que se dirige a la casa de Sagitario, al llegar ahí, el sonido extraño vuelve a escucharse (§).

Al entrar en la novena casa, se encuentran ante la armadura dorada de sagitario (Z⁶). Cuando Seiya, llevando a Shun a cuestas se acerca, la vestidura, a pesar de hallarse vacía le apunta con una flecha dorada. Cuando escuchan tensar el arco Shiryu previene a Pegaso, pero la flecha se dispara directo al corazón de Seiya. (§).

ANTECEDENTES.

- Tatsumi se pasea desesperado preguntando continuamente por Yeki.
- Shiryu y Seiya llevando a Shun en la espalda corren a la casa de Sagitario, como Ayoros es su guardian no habrá problemas para atravesarla.
- Seiya recuerda cuando Hyoga, llevando a Shun en brazos llegó a casa de Escorpión, recordándoles la promesa de llegar al cuarto del Patriarca.
- Tatsumi relata al resto de los caballeros de bronce la historia del armadura de Ayoros y cómo Mitsumasa Kido lo encontró y le pidió cuidar del bebé Athena.
- El Patriarca recuerda como intentó matar al bebé Athena pero Ayoros se lo impidió, descubriendo además su identidad, así que lo acusó de traidor.

INICIO DE LA ACCION.

Yeki llega con el báculo de Saori y Tatsumi lo pone en su mano, al instante se yergue emanando energía brillante. Al lanzar un rayo de luz al cielo aparece la armadura de Sagitario.

PUNTOS CLIMATICOS.

- La armadura dorada de Sagitario desciende junto a Saori. los caballeros se asombran pues la suponían perdida.
- La luz del báculo baña la armadura y esta emite una extraña resonancia.
- Para sorpresa de los caballeros dorados todas las armaduras armonizan y la resonancia se extiende por el Santuario.

- El Patriarca no puede creer que la vestidura de sagitario haya regresado al Santuario. Empieza a temer que Ayoros este vivo y lamenta no haberlo matado.
- El báculo lanza una luz hacia la armadura, esta se eleva y desaparece en el cielo.
- Shiryu y Seiya ven una luz que se dirige a la casa de Sagitario.

CLIMAX Y FINAL.

Seiya llevando a Shun a cuestas, se acerca a la armadura, esta a pesar de hallarse vacía le apunta con una flecha dorada. Cuando escuchan tensar el arco Shiryu previene a Pegaso, pero la flecha se dispara directo al corazón de Seiya.

PERSONAJES

PRINCIPAL ACTANCIAL. Armadura dorada de Sagitario

SECUNDARIOS. Seiya, Shiryu, Shun y Saori

PRINCIPAL. Ayoros de Sagitario

ANTAGONISTA. Patriarca Arless

INCIDENTALES. Tatsumi, Jabu, Yeki y Kiki.

COLECTIVO. Caballeros dorados y caballeros femeninos.

AMBIENTE EXTERNO (Atemporal)

-Santuario en Grecia

AMBIENTE INTERNO: Sorpresa y miedo

TEMA: El regreso al orden con el lugar que a cada quien corresponde.

CAPITULO 68. UN HERMOSO GUERRERO: AFRODITA

El capítulo consta de un movimiento

SINOPSIS.

En la onceava casa del zodiaco, Camus de Acuario y Hyoga han peleado su última batalla; Camus le ha enseñado a Cigno cómo alcanzar el cero absoluto con su poder congelante a costa de su vida. Hyoga cae después de vencer a su maestro. (i).

Frente a la casa de Aries los caballeros que custodian a Athena, herida por una flecha dorada, ven caer copos de nieve, señal de que Hyoga ha muerto (Y). Algunos deciden ir en ayuda de Shun y Seiya, pero Jabú les hace ver que ambos caballeros han aumentado su cosmos y ellos sólo estorbarían (S).

En sus habitaciones, el Patriarca hace un balance de sus caballeros dorados: los vencidos y los que se han levantado en su contra junto a los caballeros de bronce que ya han alcanzado el Séptimo Sentido (Cs)

A pesar de todo el Patriarca está confiado pues aún deben pasar por la doceava casa y el caballero de Piscis está esperándolos.

Seiya y Shun se dirigen a la última casa, a pesar de que Andrómeda desfallece, le pide a su amigo que siga adelante, el combatirá solo (W). Seiya se niega pero Shun le recuerda la promesa que hicieron de llegar con el Patriarca aunque - sólo uno sobreviviera.

Seiya está por aceptar, pero antes le cuenta la parábola del conejo de Buda, que Shiryu le refirió a su vez, y confiesa que al oirla pensó en él, pues le está pidiendo que se vaya para sacrificar su vida, pues está cansado tras salvar a Hyoga (S). Shun refiere a Seiya cómo su maestro Albión le explicó que el cosmos es eterno como el universo.

Shun le pide que no lo subestime, prometió a su hermano Ikki sobrevivir así que no tiene intención de sacrificarse; luchará y después se reunirá con él.

El onceavo fuego del reloj se extingue.

Seiya admite haber pensado que Shun no era apto para ser caballero por su amabilidad, pero se equivocó, su compañero ha madurado a lo largo de las batallas (5).

Mientras continúan subiendo escaleras dos luces vuelan contra ellos. Son dos rosas rojas que provienen de la entrada de la última casa donde el caballero de piscis los está esperando (0)

En su estancia el Patriarca está confiado, el último caballero es el más hermoso combatiente, un guerrero de belleza temible. El doceavo caballero se presenta como Afrodita de Piscis. Shun envía a Seiya a las habitaciones del Patriarca, él lo alcanzará pronto.

Mientras corren hacia el caballero inmóvil, Seiya asegura a Shun que habrá vencido para cuando él llegue. Seiya brinca sobre Afrodita quien le lanza la rosa que lleva entre los labios, él la deshace de un manotazo y sale corriendo de la casa de Piscis (5).

Afrodita hace además de perseguirlo, pero Shun lo detiene con su cadena advirtiéndole que no se moverá hasta que su amigo haya salido (X¹⁹).

Shun piensa que debe cumplir su promesa como hombre que es. Afrodita dice que Seiya morirá antes de llegar con el Patriarca, pues recibió sus rosas (5).

Seiya encuentra las escaleras rumbo a las habitaciones del Patriarca cubiertas de rosas y al lanzarse entre ellas se convierten en líquido rojo. Seiya cae inconciente (X¹¹).

Shun contempla asombrado a Afrodita, quien a pesar de su cadena se burla de él.

ANTECEDENTES.

-El Patriarca hace un balance de los caballeros dorados: los vencidos y aquellos que se han levantado contra él; así como a los caballeros de bronce que han alcanzado el séptimo sentido.

-Shun refiere a Seiya cómo su maestro Albión le explicó que el cosmos es eterno como el universo

INICIO DE LA ACCION.

Copos de nieve, frente a la casa de Aries anuncian al resto de los caballeros que Hyoga ha muerto.

PUNTOS CLIMATICOS.

-Shun pide a Seiya que al llegar a la casa de Piscis le deje luchar sólo y él continúe hasta la habitación del Patriarca.

-Seiya admite haber pensado que la amabilidad de Shun no lo hacía apto para ser caballero, pero ha madurado a lo largo de las batallas.

-Seiya y Shun esquivan dos luces que resultan ser dos rosas.

-El doceavo caballero se presenta como Afrodita de Piscis.

-Seiya brinca sobre Afrodita, que se limita a lanzarle la rosa que trae entre los labios, él la deshace de un manotazo y sale corriendo de la doceava casa.

- Afrodita hace ademán de perseguirlo pero Shun le advierte que no se moverá hasta que Seiya haya salido de la casa.
- Afrodita advierte a Shun que Seiya morirá antes de llegar con el Patriarca puesha recibido su rosa.
- Al salir de la casa de Piscis, Seiya ve que las escaleras están cubiertas de rosas

CLIMAX.

Seiya se lanza entre las rosas cuyos pétalos comienzan a asfixiarlo, finalmente se convierten en un líquido rojo - en el cual cae.

FINAL.

Shun mira asombrado a Afrodita, quien a pesar de la cadena, se burla de su sorpresa.

PERSONAJES:

PRINCIPALES. Seiya y Shun

ANTAGONISTA. Afrodita de Piscis y Patriarca

SECUNDARIOS. Hyoga, Camus de Acuario

INCIDENTALES. Tatsumi, Jabú, caballeros dorados, caballeros de Athena.

AMBIENTE EXTERNO (Atemporal)

- Santuario en Grecia
- Frente de la casa de Aries
- Escaleras
- Isla de Andrómeda
- Casa de Piscis

INTERIORES

- Habitación del Patriarca
- Casa de Acuario
- Casa de Piscis

AMBIENTE INTERNO: Desesperación ante la derrota

TEMA: Alcanzar la madurez interna al aceptar responsabilidades.

CAPITULO 73. AMIGOS REUNANSE CON ATHENA

El capítulo consta de un movimiento y presenta el par de funciones L-V.

SINOPSIS.

En el Santuario, la flecha dorada ha desaparecido del pecho de Saori (i) y ésta abre los ojos (E⁸). Seiya y los otros la han salvado como lo prometieron.

Desde Cinco Picos Roshi se da cuenta y comunica a los caballeros dorados mediante su cosmos, que Athena vive (Cc) Aries, Tauro, Leo, Virgo y Escorpión piden una explicación, el Anciano Maestro les refiere que Ayoros de sagitario sacó al bebé Athena del Santuario y fue acusado de traición. (Y). En ese tiempo sólo Saga de Géminis sabía de la reencarnación de Athena y mató al Patriarca tomando su lugar (X₁₂¹⁴) al querer matar a la diosa Ayoros lo descubrió y fue acusado de traidor.

Los caballeros dorados se sorprenden al saber que Saga de Géminis es un traidor, asesino y usurpador (Ds). Como en el zodiaco, Saga tiene dos caras y el lado malvado superó al bondadoso. Roshi pide a los caballeros dorados que vayan con Athena pues también son sus caballeros (S)

Saori llega a casa de Aries seguida por Tatsumi y parte de los caballeros de bronce (Z⁹).

Saga continua golpeando a Seiya (L) pero a éste ya no le importa morir pues Saori está a salvo, al caer escucha a sus tres amigos diciéndole a su cosmos que no se rinda (Cc). Saga está por ultimarlo cuando aparece una barrera de fuego que le impide acercarse a Seiya (S⁹) es Ikki.

Roshi habla al cosmos de Athena diciéndole que los caballeros dorados la recibirán humildemente (Cc). Estos se unen a su comitiva, al llegar a Capricornio hallan a Shiryu inerte, al encender su cosmos (Cs) éste despierta. Athena hace lo mismo en Acuario y Piscis con Hyoga y Shun (E⁹).

Al mismo tiempo Saga priva de sus cinco sentidos y de su armadura al Fénix, dejándolo moribundo (X⁶), cuando va a ultimarle un rayo desvía su golpe y le ordenan detenerse (S⁹).

Ante Saga está Athena junto a sus caballeros de bronce y oro. Ella le pide que admita su pecado (§).

Shiryu, Hyoga y Shun felicitan a Seiya por haber salvado a Athena (Cc), al verlos Saga se sorprende de que aún estén vivos, ellos le dicen que Athena los salvó en el último momento y lucharán por defenderla (n). Encienden sus cosmos. (Cs).

Los tres caballeros atacan pero Saga regresa los golpes (L¹) y ellos caen, Saga dice a Athena que ya no hay caballeros que la protejan. y si los caballeros dorados lo retan, también los acabará (X¹⁹).

Seiya se levanta y aunque Tauro quiere ayudarlo Leo lo detiene, Seiya no es hombre que se rinda fácilmente (§) Saori habla a su cosmos para apoyarlo (Cc).

Seiya y los cuatro caballeros que creían vencidos encienden su cosmos (Cs) y lo elevan hasta el séptimo sentido uniéndolos en uno sólo para golpear a Saga quien desaparece en el cielo. Los cinco amigos caen finalmente, pero Saga de Géminis vuelve a aparecer (§).

Los caballeros dorados se disponen a luchar, pero Saori los detiene, ella lo hará (W), Saga se dispone a atacar la (L).

Repentinamente la armadura dorada abandona a Géminis - quien no puede creerlo (O). El último golpe rompió el dominio del lado malvado de su cosmos. Saga se lanza contra la diosa, pero su lado bueno le dice que no puede dañarla por que también es uno de sus caballeros. Hay un choque terrible entre Géminis y Athena (S).

Todos creen lo peor, sin embargo se sorprenden al ver que Saga se ha enterrado el báculo de Athena (V¹) y pide perdón (Ca neg).

Saori sostiene a Saga en quien se opera un cambio físico total. Su rostro y cabellos cambian mientras pide perdón a Seiya y Athena, muriendo en los brazos de la diosa. (Tr).

Saori pide perdón a Seiya y agradece a Shiryu, Hyoga, Ikki y Shun por devolver la paz a la Tierra (n^o).

ANTECEDENTES.

-Roshi recuerda como Ayoros sacó al Bebé Athena del Santuario y fue acusado de traición.

-Roshi dice que en ese tiempo sólo Saga de Géminis sabía de la reencarnación de Athena y mató al Patriarca tomando su lugar; al querer matar a la diosa, Ayoros lo descubrió y Saga lo acusó de rebelde.

INICIO DE LA ACCION. (In media res)

La flecha dorada desaparece del pecho de Saori y ésta abre los ojos, reaccionando.

PUNTOS CLIMATICOS.

- En Cinco Picos, Roshi se da cuenta de que Athena vive y lo comunica a los Caballeros Dorados a través de su cosmos.
- Los caballeros dorados piden una explicación a Roshi quien les dice que Saga de Géminis es un caballero traidor, asesino y usurpador, pues su lado malvado superó al bondadoso.
- Roshi pide a los caballeros de oro que vayan con Athena, pues ellos también son sus caballeros.
- Saori llega a casa de Aries seguida por Tatsuni y parte de los caballeros de bronce.
- Saga está por ultimar a Seiya cuando aparece una barrera de fuego que le impide acercarse y aparece Ikki.
- Al llegar a la casa de Capricornio, Saori enciende el cosmos de Shiryu y hace lo mismo en Acuario y Piscis con Hyoga y Shun respectivamente.
- Saga está a punto de terminar con Ikki cuando un rayo desvía su golpe
- Ante Saga, está Athena junto con sus caballeros de bronce y oro; ella le pide que admita su pecado.
- Hyoga, Shiryu y Shun encienden sus cosmos y atacan a Saga que aún se encuentra sorprendido de que estén vivos
- Saga vence a los tres caballeros.
- Seiya vuelve a tratar de levantarse para sorpresa de todos.
- Seiya y los cuatro caballeros que creían vencidos encienden su cosmos y los unen en un solo golpe de luz.

- Saga aparece nuevamente, el golpe de Seiya con los cinco cosmos unidos no parece haberle hecho daño alguno.
- Los caballeros dorados se disponen a luchar pero Saori los detiene, ella lo hará.
- La armadura de Géminis lo abandona, Saori le dice que el último golpe rompió el dominio del lado malvado de su cosmos.

CLIMAX.

Saga ataca a Saori pero su lado bueno le dice que no puede matar a Athena porque también él es su caballero, sin embargo sigue y se produce un terrible choque entre ambos. Todos piensan lo peor pero se sorprenden al ver que Saga se ha enterrado el báculo de Saori y pide perdón.

FINAL

Saori sostiene a Saga en quien se opera un cambio físico total. Su rostro y cabellos cambian mientras pide perdón a Seiya y Athena, muriendo en los brazos de la diosa. Saori pide perdón a Seiya y agradece a Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki por devolver la paz a la Tierra.

PERSONAJES.

PRINCIPAL. Saori y Seiya

ANTAGONISTA. Patriarca/Saga

SECUNDARIOS. Shiryu, Hyoga, Ikki y Shun

COLECTIVO. Caballeros dorados

INCIDENTALES. Tatsumi, Jabu, caballeros de bronce

AMBIENTE EXTERNO: (Atemporal) Santuario y Cinco picos

AMBIENTE INTERNO: Lucha de valores morales.

TEMA: Lucha del bien contra el mal.

7

A continuación se presentan los cuadros correspondientes a la Dimensión Variable del cuento (los elementos atributivos de los personajes), sus Motivaciones y esferas de acción; después vienen las características melodramáticas y las Fuerzas Temáticas dentro de Caballeros del Zodiaco.

En cuanto al análisis icónico, se ilustra con tres ejemplos la forma en que se trabajaron las 60 secuencias elegidas.

Además de la escala de técnicas comunicativas del emisor de un ícono, se presenta la identificación de la secuencia acorde a su categoría, número de cuadros que la componen y descripción de éstos.

Aunque las Motivaciones y la Acción de los personajes pertenecen a la Dimensión Constante del Cuento, decidimos colocarlas junto a las Cualidades Significativas de los personajes, que son parte de la Dimensión Variable del Cuento, pues consideramos que de esta manera resultaría un esquema congruente de cada uno de ellos.

La primera columna de los elementos atributivos del personaje corresponde a la Denominación de este, - la segunda es la de Aspecto, donde se incluyen sus rasgos particulares, edad, sexo y características sobresalientes, en la tercer hilera se describen sus Formas Particulares de Aparición y Habitación.

En la cuarta columna, perteneciente a la Dimensión Constante del Cuento, están descritas las Motivaciones, causas e intenciones que mueven a los personajes, y en la última se especifica la esfera de acción de estos, repartida dentro de las siete categorías: Antagonista, - Donante o Proveedor, Auxiliar mágico, la Princesa y su padre, el Mandante, el Héroe (buscador o víctima) y el Falso Héroe.

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
1. PEGASO SEIYA	Jóven japonés de ojos y cabellos castaños. Vivaracho y rebelde. Caballero de bronce cuya armadura posee la figura de Pegaso en blanco y rojo. Puede lanzar golpes a la velocidad del sonido; su grito de batalla es: Meteoro-Pegaso.	Habita en un departamento junto al muelle.	<ul style="list-style-type: none"> Encontrar a su hermana de quien lo separaron cuando fue llevado a la Fundación para iniciar su entrenamiento de caballero. Defender con su vida a Saori Kido, encarnación de la diosa Athena, que traerá la paz a toda la Tierra 	Héroe (buscador)
2. DRAGON SHIRYU	Jóven chino de largos cabellos negros. Callado y meditabundo. Caballero de bronce, se considera que su armadura verde en forma de dragón y su escudo, son los más fuertes de todos. Cuando su "cosmos" se halla a máximo nivel aparece un dragón atacando su espalda. Su grito de batalla es: La cólera del Dragón.	<ul style="list-style-type: none"> Cabafia en Ginco Picos en algún lugar de Oriente. Mansión Kido, también denominada Fundación (en Japón) 	<ul style="list-style-type: none"> Ser considerado el mejor de todos los caballeros Defender a Athena Saori pues ella acabará con el mal del mundo. Defender y ayudar a Pegaso-Seiya, quien lo resucitó después de su combate 	Héroe (buscador)

* En palabras de los propios personajes

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
3. CICNUS NYOGA	Joven ruso, rubio y de ojos azules. De carácter altivo. Caballero de bronce cuya armadura blanca es un cisne. Domina la nieve y el hielo los cuales invoca al grito de: Polvo de diamantes.	Habita en la Mansión Kido a la que también denominan Fundación en Oriente (Japón)	<ul style="list-style-type: none"> Cumplir la promesa hecha a su madre muerta de convertirse en el mejor caballero de todos Defender a Saori Kido encarnación de Athena en la Tierra 	Héroe (buscador)
4. ANDROMEDA SHUN	Joven de cabellos largos y verdes. Caballero de bronce de apariencia frágil y femenina. De carácter amable e inofensivo. Su armadura roja tiene forma de mujer y dos cadenas que puede alargar y acortar a voluntad y usa de manera ofensiva-defensiva. Su grito de batalla es: Cadena de Andrómeda. Es hermano de Fénix/Edo	Habita en la Mansión Kido, también denominada como Fundación (en Japón)	<ul style="list-style-type: none"> Cumplir las promesas hechas a su hermano, y demostrar que ya es un hombre. Defender a Athena Saori. 	Héroe (buscador)

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DESIGNACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
5. FENIX IKKI	Joven de cabello negro aculeado. Tiene una cicatriz en la frente. Su caracter es altivo y rebelde. Es hermano de Andrómeda-Shun. Caballero de bronce cuya armadura naranja, azul y blanco posee forma de ave y capacidad de renacer al igual que su dueño. Ikki tiene el poder de producir ilusiones que destruyen la mente de su adversario con su golpe de Puño Pantano del Fénix. Se considera así mismo un lobo solitario. Está amargado por haber perdido a la única chica que amó	Por lo regular hace su aparición envuelto en una llamarada. Habita en la Mansión Kido en Japón, también denominada como Fundación.	<ul style="list-style-type: none"> • Vengarse de su hermano Shun y de todos por haber sido enviado a un cruel entrenamiento para convertirse en caballero • Defender a Athena Saori después de haber renacido como un caballero leal. 	Héroe (buscador)

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DESIGNACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
6. ATHENA SAORI	Joven de largos cabellos violeta, nieta adoptiva del potentado nipón Mitsumasa Eido. Frágil en apariencia pero con una conciencia mayor que la de cualquier caballero. Es la única que tiene ascendente sobre el Santuario y sus habitantes, inclusive sobre el Gran Maestro o Patriarca. Lleva siempre un báculo símbolo de Nike y que es la representación de Victoria, que la diosa Atenea lleva siempre en la mano derecha.	La Mansión Kido denominada también Fundación (en Japón) Cuando manifiesta su poder como diosa en la rodea un aura dorada.	<ul style="list-style-type: none"> • Cumplir los deseos de su difunto abuelo adoptivo al recurrir a los caballeros para un torneo. • Erradicar el mal en el Santuario de Grecia y posteriormente en el mundo. 	Héroe (víctima) La Princesa

* En palabras de los propios personajes

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
7. PATRIARCA O GRAN MAESTRO ARLESS	Enmascarado de caballos grises y vestido de talar, jefe del santuario griego y de todos los caballeros, en representación de la diosa Athena. Tiene el poder de dominar la mente gracias al golpe Satán Imperial.	Habita en la estancia más alta del santuario griego.	♦ Ambición de poder	Antagonista
8. SHUNRY	Joven de larga trenza negra y vestido mandrín, de apariencia frágil e inocente. Fue criada junto con Dragón-Shiryu bajo la tutela de Rishi.	Habita en una cabaña en Cinco Antiguos Picos junto a la cascada de Rosán.	♦ Amor por Dragón Shiryu	Auxiliar del Héroe
9. MU DE ARIES	Caballero dorado que defiende la casa de Aries. Posee cabello largo color violeta, la señal del tercer ojo en la frente, apariencia femenina y personalidad serena y espiritual. En batalla lucha a la velocidad de la luz.	Habita en lo más agreste del Tíbet en un castillo; y posteriormente en la primera casa del Igdiaco en el Santuario griego. Puede teletransportarse.	♦ Ayuda a Dragón Shiryu a restaurar las armaduras admirado por su sacrificio. ♦ Ayudar a los caballeros de bronce a derrocar al Patriarca y salvar a Athena.	Donante

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
10. NISTY	Caballero de plata de rostro femenino al que nadie ha tocado nunca en combate. Le conocen como el Ángel de la Muerte.	Habita en el Santuario en Grecia	♦ Acabar con los caballeros declarados rebeldes del Santuario y al Patriarca. ♦ Demostrar que es el mejor y nunca ha sido derrotado.	Antagonista
11. MARIN	Caballero femenina, instructor de Fegao Saiya. De cabellos pelirrojos lleva el rostro siempre cubierto con una máscara y es tan fuerte como un caballero varón.	Habita en una cabaña dentro del Santuario en Grecia.	♦ Proteger y ayudar a Saiya por que fue su alumno. ♦ Derrocar la maldad del Patriarca en el Santuario	Auxiliar del Héroe
12. KIKI	Pupilo de Mu de Aries, su físico es el de un duende, posee la señal del tercer ojo en la frente. Es travieso y entrometido.	Regularmente es teletransportado. Habita en el castillo que Mu de Aries tiene en lo más agreste del Tíbet y en la primera casa del Igdiaco en el Santuario	♦ Servir a Mu de Aries por ser su pupilo. ♦ Ayudar a los caballeros de bronce contra el Santuario, especialmente a Shiryu.	Auxiliar cómplice

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
13. ASTERION	Caballero de plata con la habilidad de leer los pensamientos de quien le rodea	Santuario en Grecia	+ Acabar con los caballeros declarados rebeldes al Santuario y al Patriarca + Vengar la muerte del caballero plateado Misty	Antagonista
14. MOSES	Caballero de plata tuerto y robusto con la fuerza física de un cachalote blanco.	Habita en el Santuario en Grecia.	+ Acabar con los caballeros declarados rebeldes al Santuario y al Patriarca. + Vengar la muerte del caballero plateado Misty.	Antagonista
15. TATSUNI	Mayordomo y guardaespaldas de Saori Kido, calvo, malencarado y altivo.	Habita en la Mansión Kido también denominada Fundación en Japón.	+ Por deber y respeto a su maestro Mitsumasa Kido, cuida de su nieta Saori y guarda el secreto de que es Athena.	Auxiliar del Héroe

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
16. BABEL DE SANTORI	Caballero de plata con el poder de dominar el fuego. De carácter altanero.	Regularmente aparece entre largas llamaradas. Habita en el Santuario en Grecia.	+ Acabar con los caballeros declarados rebeldes al Santuario y al Patriarca	Antagonista
17. SHO	Adolescente entrenado secretamente en un laboratorio para llevar una armadura de acero desarrollada tecnológicamente con la cual controla el fuego. Su existencia era desconocida aún para Saori Kido.	Habita en un laboratorio dependiente de la Fundación.	+ Auxiliar a los caballeros de bronce como apoyo táctico.	Auxiliar del Héroe
18. SHOUW	Adolescente entrenado secretamente en un laboratorio para llevar una armadura de acero desarrollada tecnológicamente con la cual controla el aire. Su existencia era desconocida aún para Saori Kido.	Habita en un laboratorio dependiente de la Fundación.	+ Auxiliar a los caballeros de bronce como apoyo táctico.	Auxiliar del Héroe

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
19. DAIKI	Adolecente entrenado secretamente en un laboratorio para llevar armadura de acero de avanzada tecnología y que represente las fuerzas de la Tierra. Su existencia era desconocida aún para Saori Kido.	Habita en un laboratorio dependiente de la Fundación	+ Auxiliar a los caballeros de bronce como apoyo táctico.	Auxiliar del Héroe.
20. NITSUMASA KIDO	Anciano barbudo de aspecto conservador y venerable. Magnate industrial japonés que murió dejando a su nieta adoptiva al frente de su Fundación.	En ocasiones aparece ante Saori en espíritu	+ Proteger y criar como su nieta a la bebé que le confiaron en Grecia. + Reunir y entrenar a chicos capaces de velar por Athena para que ella pueda salvar al mundo de la maldad y traer una era de paz y esperanza.	El padre

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES.
21. SHENNA	Caballero femenino instructor de Cassiope, de cabellos verdes y rostro siempre cubierto con una máscara. Es ruda y rebelde.	Caballa dentro del Santuario en Grecia	+ Matar a Seiya porque ha vencido a su alumno en combate. + Perseguir a Seiya porque ha visto su rostro y debe matarlo o amarlo. + Derrocar la maldad del Patriarca en el Santuario.	Antagonista
22. JANIAN	Caballero de plata entrenador de cuervos. De aspecto torvo	Regularmente hace su aparición precedido por los cuervos. Habita en el Santuario en Grecia.	+ Secuestrar a Saori por ordenes del Patriarca y llevarla al Santuario + Acabar con los caballeros de bronce rebeldes al Santuario y al Patriarca	Antagonista

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
23. GENERAL DA	Joven rubia de apariencia dulce y vestido floreado. Muere a manos de su padre al ser alcanzada por un golpe dirigido a Ikki.	Habitaba en la Isla la Reina Muerte. En ocasiones se aparece ante Fénix Ikki en espíritu.	+ Apoyar a Ikki en su entrenamiento para caballero.	Auxiliar del Héroe.
24. JANGO	Jefe de los caballeros negros renegados de la Isla Reina Muerte. Posee aspecto torvo y una cicatriz en el lado izquierdo del rostro.	Habita en la Isla Reina Muerte.	+ Acabar con Fénix-Ikki para quitarle su antiguo lugar como líder en Reina Muerte.	Antagonista
25. FENIX NEGRO	Caballero negro renegado; su armadura y aspecto es exactamente igual al de Fénix Ikki aunque en negro, y tiene los mismos poderes.	Habita en la isla Reina Muerte.	+ Eliminar a Fénix-Ikki para que sólo exista un caballero del Fénix, el más poderoso.	Antagonista

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
26. MAESTRO DE IKKI	Hombre maduro de complexión robusta y cicatrices en el cuerpo. Usa una máscara de gesto grotesco y amenazador. Fue padre de General da.	Habitaba en la isla Reina Muerte.	+ Enseñar a Ikki el poder del odio para obtener la armadura del Fénix.	Donante hostil
27. CANUS DE AGUARIO	Caballero dorado de largos cabellos negrosulados. Maestro de Cienus-Hyoga a través del caballero Crystal; en batalla sus golpes tienen la velocidad de la luz y puede convertir en hielo cualquier cosa con su golpe de Ejecución de Aurora. Valora el honor sobre todo.	Habita en la onceva casa del Zodíaco en el Santuario griego.	+ Conducir a su alumno Cienus Hyoga al "Séptimo sentido" e enseñarle como alcanzar el poder absoluto de su poder de congelación.	Donante hostil

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos del Personaje				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
28. CRYSTAL	Caballero plateado de cabellos color azul y frágil apariencia. Su armadura lleva filigrana en color azul. Fue tutor de Cícnu-Hyoga y discípulo a su vez de Camus de Acuario. Muere a manos de Hyoga tras estar contrólado mentalmente por el Patriarca.	Habita en una cabaña en Siberia.	<ul style="list-style-type: none"> Convertir a Cícnu-Hyoga en caballero Matar a Hyoga al estar bajo la influencia del Satán Imperial de Arles Defender la justicia y a la humanidad. 	Donante
29. MADRE DE HYOGA	Murió durante un naufragio en el mar siberiano luego de ponerlo salvo a su hijo. El barco quedó bajo una capa de hielo y Cícnu-Hyoga va a darle rosas.	Barco hundido en el mar de Siberia	<ul style="list-style-type: none"> Inspira a Cícnu-Hyoga para convertirse en el mejor de los caballeros 	Auxiliar del héroe

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
30. MASCARA MORTAL DE CANCER	Caballero dorado de ojos bellos azules. Puede lanzar en combate golpes a la velocidad de la luz. Los rostros de sus víctimas aparecen en las paredes y suelo de su casa.	Regularmente se teletransporta. Puede viajar con su cuerpo astral por las capas del espíritu. Habita en la cuarta casa del zodíaco, Cáncer	<ul style="list-style-type: none"> Defender al Patriarca y acabar con los caballeros de bronce. 	Antagonista
31. ROSHI CABALLERO DE LIBRA	Anciano de piel acañada y cientos de años de edad. Tutor de Dragón-Shiryu y Sunrei, es el más viejo de los caballeros dorados y se autoproclama el Santuario.	Habita en Cinco Antiguos Picos junto a la cascada del Rosán	<ul style="list-style-type: none"> Convertir al Dragón-Shiryu en caballero Reconocer a Sagri Kido como Athena e influir en los demás caballeros dorados para que la acepten. 	Donante

* En palabras de los personajes

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
32. SHAKA DE VIRGO	Caballero dorado de largos cabellos rubios y el signo del tercer ojo en la frente. Siempre tiene los ojos cerrados a pesar de que puede ver. Sus golpes tienen la velocidad de la luz y enseña a sus alumnos el valor de la meditación. Es la encarnación de Buda. Puede proyectar su "cosmos" a grandes distancias.	Habita en la sexta casa del Santuario en Grecia, Virgo.	+ Defender al Patriarca porque es lo que tiene que hacer y acabar con los caballeros de bronce.	Antagonista
33. SHIGA DE PAVO REAL	Señal del tercer ojo en la frente. Es alumno de Shaka de Virgo.	Se desplaza mediante teletransportación. Habita en el Santuario en Grecia	+ Admiración y obediencia total hacia su maestro	Antagonista

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de Los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
34. AGORA DE LOTO	Alumno de Shaka de Virgo de complejión robusta y con la señal del tercer ojo en la frente.	Se desplaza mediante teletransportación. Habita en el Santuario en Grecia	+ Admiración y obediencia total hacia su maestro.	Antagonista
35. AYORIA DE LEO	Joven griego. Caballero dorado que defiende la quinta casa del Santuario: Leo. Es hermano de Ayoros de sagitario. Sus golpes en batalla alcanzan la velocidad de la luz.	Habita en la quinta casa del Zodiaco, Leo, en el Santuario en Grecia.	+ Reivindicar la memoria de su hermano Ayoros considerado traidor. + Derrotar al Patriarca apoyando a Athena-Sagrario	Auxiliar del Héroe
36. CASSIOS	Alumno de Sheena Gigante griego aereo y forjado con pupilas verticales y rapado al estilo mohicano.	Habita en una cabaña dentro de los terrenos del Santuario	+ Odia a Pegasus-Seiya porque lo venció para adquirir la armadura de Pegasus y le cortó una oreja. + Cuida de su instructora Sh por estar secretamente enamorado de ella + Morir en lugar de Seiya para no ver sufrir a Sh	Auxiliar del Héroe

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
37. MILO ESCORPION	Caballero dorado de cabellos largos y azules que defiende la octava casa del Santuario. Tiene el poder de invocar a sus compañeros con un golpe similar a un agujón, dado a la velocidad de la luz.	Habita en Escorpión, la octava casa del Santuario en Grecia.	<ul style="list-style-type: none"> + Poner a prueba en batalla a Cícneo-Hyoga y aceptarle como guerrero. + Derrocar al Patriarca reconociendo y apoyando a Athena Sacri. 	Donante
38. JABU UNICORNIO	Caballero de bronce con poderes mentales que regresó a perfeccionar su entrenamiento con permiso de Sacri.	Habita en la Mansión Kido en oriente (Japón), también denominada como Fundación.	<ul style="list-style-type: none"> + Estar enamorado secretamente de Sacri Kido. + Proteger a Athena-Sacri al pie del Santuario. 	Auxiliar del Héroe.

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
Elementos Atributivos de los Personajes				
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
39. AYOROS DE SAGITARIO	Caballero dorado hermano de Ayoria de Leo que defendió la novena casa del Santuario. La armadura vacía de este joven griego vela por Athena-Sacri.	Casa de sagitario en el Santuario griego. A veces aparece en espíritu.	<ul style="list-style-type: none"> + Impidió que Ayless matara a Athena cuando aún era bebé y descubrió su gran secreto. + Escapó del Santuario llevándose a la niña y fue acusado injustamente de traición. + Como deseo póstumo dejó a la niña al cuidado de Mitsumasa Kido. + Su armadura protegió en ocasiones a Pegaso-Seiya. 	Donante
40. YEKI EL OSO	Caballero de bronce	Habita en la Mansión Kido, también denominada Fundación, en oriente. (Japón)	<ul style="list-style-type: none"> + Proteger a Athena-Sacri al pie del Santuario. 	Auxiliar del Héroe

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO Elementos Atributivos de los Personajes			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
41. ALDEBARAN DE TAURO	Caballero dorado gigante y moreno que defiende la segunda casa del Santuario. Sus golpes tienen la velocidad de la luz.	Habita en Tauro, la segunda casa del zodiaco en el Santuario griego.	• Derrocar al Patriarca re conociendo y apoyando a Athena Saori.	Auxiliar del Héroe
42. AFRODITA DE PISCIS	Caballero dorado de rostro femenino y largos cabellos azul celeste, cuyas armas son rosas rojas, blancas y negras con poderes mortales. Se le considera el más hermoso y mortal de los caballeros dorados.	Habita en la última casa del Santuario griego, Piscis.	• Proteger al Patriarca evitando que los caballeros de bronce pasen por la última casa del Santuario.	Antagonista

DIMENSION VARIABLE DEL CUENTO Elementos Atributivos de los Personajes			DIMENSION CONSTANTE DEL CUENTO	
DENOMINACION	ASPECTO	FORMAS PARTICULARES DE APARICION Y HABITACION	MOTIVACIONES	ACCION DE LOS PERSONAJES
43. SAGA DE GEMINIS	Caballero dorado que mató al Patriarca del Santuario y lo suplantó intentando matar al bebé Athena, trayendo el mal al Santuario y engañando o corrompiendo a los caballeros dorados. Sus cabellos son largos y grises. Tiene el poder de mandar a su oponente a otra dimensión y sus golpes alcanzan la velocidad de la luz. Durante la última lucha (con Pegasus Seiya) su lado maligno se debilita y el mismo se da muerte con el báculo de Athena pidiendo perdón, al hacerlo el color de sus cabellos cambia a azul.	Habitaciones y estancia del Patriarca en la parte superior del Santuario griego. Proyecta sus poderes hasta la tercera casa del Santuario para animar la armadura que se encuentra ahí.	• Tener control total del Santuario y sus caballeros para dominar al mundo con un nuevo orden.	Antagonista



Características Melodramáticas Dentro De Caballeros Del Zodiaco

Retomaremos aquí cada una de las cualidades del melodrama ya especificadas en los capítulos dos y tres, aplicándolas en ejemplos concretos tomados de los trece capítulos de la muestra representativa.

El Melodrama:

- + Al igual que el mito, refleja la importancia del ser humano ante la naturaleza, y constituye un mecanismo de seguridad psicológica ante conflictos y angustias internas.

Athena y sus caballeros luchan para defender a la humanidad de cualquier fuerza que amenace la paz y la tranquilidad de la Tierra.

Capítulo 73, Amigos reúnanse con Athena:

En la secuencia climática Athena-Saori lucha contra Saga de Géminis para dejar en claro quien tendrá el dominio del género humano, el bien o el mal.

- + Heredó del mito los personajes del Héroe invencible, el villano, el dragón, la princesa que debe ser rescatada y la victoria final del héroe.

Capítulo 30, El ardiente cosmos del amor:

Dentro del primer movimiento, Pegaso-Seiya (Héroe invencible) corre en pos de Saori (la princesa) para rescatarla de la parvada de cuervos (en este caso substituyendo al dragón) que envió Jamian (villano) a secuestrarla.

Al término del movimiento Seiya acaba con los cuervos salva a Saori y termina con Jamian (victoria final del Héroe).

Capítulo 73, Amigos reúnanse con Athena:

Pegaso-Seiya (héroe) salva a Saori (princesa) de una flecha enviada por orden del Patriarca (villano) al que vence después de cruel lucha (victoria final del héroe).

- 7
- + Heredó de la tragedia clásica la temática de la Fatalidad, el destino trágico, la grandeza de la batalla y la lucha por el poder.

Los cinco personajes principales son huérfanos o han perdido a un ser querido, sufrieron un entrenamiento enérgico y extenuante para obtener sus armaduras, y sus constelaciones guardianas parecen decidir cuál será su destino, como en el caso de Andrómeda (la princesa que fue encadenada como ofrenda a un monstruo marino enviado por Poseidón) lo cual dota a Andrómeda-Shun de un espíritu de autosacrificio.

Todos están dispuestos a morir en batalla por la diosa Athena como ocurre dentro del capítulo 62, Hyoga el valiente - guerrero: Tras cruenta lucha Escorpión-Milo reconoce en Hyoga el espíritu de un gran combatiente y lo ratifica como hombre de valor aunque le augura la fatalidad en su destino.

- + Constituye una simplificación moral donde el bien triunfa sobre el mal.

Después de pequeñas victorias a lo largo de la serie, en el capítulo 73, Amigos reúnanse con Athena, la secuencia climática es la confrontación del bien, encarnado en Athena-Saguri, con el mal (Saga de Géminis, el Patriarca) situación - que ha sido posible merced a la tenacidad y sacrificio de sus caballeros y que terminará cuando el mal haya desaparecido del Santuario.

- 7
- + Establece reglas de género: conclusiones tranquilizantes, alegorías morales o final feliz.

En Caballeros del Zodiaco encontramos un final tranquilizante, todos los personajes que han contribuido de una u otra forma a la victoria se hayan reunidos, los cinco caballeros principales han muerto (al menos eso se piensa) pero ha valido la pena si con eso la armonía ha regresado al Santuario y por ende al planeta, no resta más que Athena, restituida al lugar que le corresponde como máxima autoridad, dé las gracias a sus salvadores.

- + Maneja normas y valores considerados eternos en situaciones actualizadas o atemporales.

En el capítulo 59, Hyoga vuelve a la vida, Andrómeda-Shun sublima la amistad hasta el sacrificio, calentará con su cuerpo y su cosmos aunque le cueste la vida (en palabras del personaje) el cuerpo de Ugnus-Hyoga antes de que su corazón se detenga por haber estado dentro de un ataúd de hielo.

En el segundo movimiento de La tumba de la armadura sagrada, capítulo 10, Dragón-Shiryu acepta con lealtad y sin vacilación dar la mitad de su sangre para reparar la armadura de Pegaso-Seiya quien le devolvió la vida y con quien se encuentra en deuda.

En el capítulo 49, Shunrei reza por Shiryu; Máscara Mortal de Cáncer es castigado duramente por Dragón-Shiryu enfurecido ante la crueldad del caballero dorado con los inocentes y débiles, y por la depravación en que ha caído.

- ♦ En su escala de valores se hace énfasis en Honor, Lealtad y Amor, de preferencia filial o maternal antes que pasional.

Encontramos una exaltación del amor fraterno a lo largo de toda la serie principalmente entre Andrómeda-Shun y Fénix-Ikki que son hermanos de sangre pero existe una hermandad total: Pegaso-Seiya desobedece aún a la misma Athena para ir en auxilio de Fénix-Ikki junto con Hyoga y Shun en el capítulo 32, La Isla de la Reina Muerte.

La relación alumno-maestro también se eleva hasta amor filial hijo-padre principalmente entre Cignus-Hyoga y Crystal o Dragón-Shiryu y Roshi.

El concepto de Honor se halla y redondea más a menudo teniendo como base los combates (primordialmente los librados en las doce casas del zodiaco), primero morirán antes que rendirse o dejarse vencer sin haber llegado al límite de sus fuerzas.

En el capítulo 47, El valeroso Hyoga ahora dormirá apaciblemente, Camus de Acuario prefiere eliminar por sí mismo a su alumno antes de que Cignus-Hyoga sea deshonrado -y por consiguiente él también- en batalla por algún caballero dorado.

Y es precisamente la conciencia honorable de Saga de Géminis quien le recuerda la lealtad que le debe a la diosa -- Athena (cap. 73) pues él también es uno de sus caballeros. De la misma forma en el capítulo 63, Todas las armaduras se reunieron en el Santuario, todos los caballeros de bronce se mantienen custodiando lealmente a Saori Kido encarnación de la diosa, en espera de que sus compañeros logren cruzar las doce casas.

- 7
- + Su estructura es anecdótica esencialmente

Un grupo de jóvenes guerreros que protegen a la diosa Athena y luchan contra las fuerzas del mal que intentan apoderarse del mundo.

- + Se basa en contraposición de valores e ideas

Los Caballeros del Zodiaco luchan por defender la paz en la Tierra y en contra de los planes del Gran Maestro.

En el capítulo 49, Shunrei reza por Shiryu: Máscara Mortal de Cáncer tiene un enfrentamiento verbal con Dragón-Shiryu, defiende al Gran Maestro Arless no importando los asesinatos y muertes que haya cometido, puesto que si logra obtener el poder, la historia y el tiempo le darán la razón.

- + Es fundamentalmente episódico

La acción total de Caballeros del Zodiaco se desarrolla a lo largo de 114 capítulos.

- + Mantiene cierto grado de predicción por parte del espectador.

Después de que una batalla ha terminado sabemos que los personajes se enfrentarán a más obstáculos y peligros diversos, lo que ignoramos es qué clase de dificultades y en qué consistirán. Los personajes ganarán aunque desconozcamos cómo.

- + Utiliza música para acentuar y recalcar emociones, diálogos y pasajes, logrando estados de ánimo que vayan más allá de los parlamentos.

Cada uno de los personajes posee un leit-motiv ya sea musical, con efectos de sonido o ambos.

- + Tiene una mímica y gesticulación notoria

En un dibujo animado como lo es Caballeros del Zodiaco la gesticulación se centra en los rostros de los personajes y en las manos (en caso de los hombres siempre cerradas y tensas).

En el capítulo 24, El vuelo de Pegaso durante el primer movimiento, la expresión de sorpresa y miedo en el rostro de Misty el caballero plateado, habla por sí sola al momento en que se da cuenta del poder obtenido por Pegaso-Seiya; o el gesto de furia de Dragón-Shiryu al comenzar su verdadero combate contra Máscara Mortal de Cáncer en el capítulo 49.

- + Contrasta y alterna diferentes emociones de manera que fluyan acciones novelescas y espectaculares.

Resultan más eficaces cuando son fruto de acciones desesperadas o decisiones inesperadas por parte de los personajes como cuando, para sorpresa de sus perseguidores, en el capítulo 30, El ardiente cosmos del amor, Pegaso-Seiya decide arrojarse al abismo llevando a Saori Kido con él; o en el 68, Un hermoso guerrero Afrodita, donde Andrómeda-Shun (considerado por todos como el frágil, amable y casi niño del grupo) pide a Pegaso-Seiya seguir hasta la estancia del Patriarca mientras él se queda y lucha contra Afrodita de Piscis, valorado como el más temible de los doce caballeros; y en el capítulo 25, La revelación, cuando los cinco caballeros se enteran por Tatsumi, el mayordomo, que Saori Kido es en realidad la encarnación de la diosa Athena que renace una vez cada cien años.

- 7
- + Los personajes representan fuerzas opuestas con características peculiares que se consideran propias de los valores que manifiestan.

Los héroes se apoyan en sus cualidades y perseverancia, el antagonista planea complotes y emboscadas moviendo a quienes están a su servicio a través de terceros.

En el aspecto icónico, el personaje malvado no es por fuerza desagradable físicamente como sucede por ejemplo -- con la mayor parte de los personajes de comics.

- + El protagonista siempre vencerá las situaciones adversas. En el capítulo 10, La tumba de la armadura sagrada, durante el segundo movimiento, Dragón-Shiryu logra vencer los obstáculos (físicos, geográficos y de combate) para llegar al castillo de Mu quien reparará sus armaduras.

Episodio 24 El vuelo de Pegaso: Seiya derrota finalmente a Misty, un adversario con técnica y defensas superiores a las suyas.

Capítulo 32 La isla de la Reina Muerte: Sobreponiéndose al ataque mental del Fénix negro, Ikki acaba con él.

Episodio 62 Hyoga el valiente guerrero: Cignus-Hyoga vence con fe y decisión a Escorpión-Milo, un caballero con poderes más allá de los suyos; y en el capítulo 73 Amigos Fednanse con Athena, los cinco caballeros -tras sufrir heridas múltiples- y finalmente Saori, terminan con Saga de Géminis quien habiendo suplantado al Patriarca representa la amenaza principal de esa parte de la serie.

- + Para los personajes la Fatalidad puede repentinamente transformarse en Providencia.

Puede suceder 'algo' que haga reaccionar al personaje que está a punto de ser vencido.

En el capítulo 24 El vuelo de Pegaso, Seiya se encuentra a punto de morir, pero cuando su adversario, Moses el caballero de plata, le dice que su antigua instructora es en realidad su hermana perdida, reacciona y lo vence.

Shiryu se considera derrotado pero el ataque contra Shanrei lo hace volver al combate castigando a Máscara Mortal de Cáncer en Shanrei reza por Shiryu (cap. 49)

Y en el episodio 62 Cignus-Hyoga cae herido de muerte ante Escorpión-Milo, pero éste se da cuenta del potencial combativo de su enemigo y reconoce al joven como guerrero y caballero de Athena de modo que decide salvarle la vida.

+ Permite con relativa facilidad lograr una relación empática. Los personajes poseen características físicas y psicológicas diversas pero bien definidas sobretodo en lo que a calidad moral se refiere lo cual se traduce en una aspiración colectiva con temas y valores universales.

+ El melodrama comercial debe estructurarse de tal manera que al alcanzar un punto climático venga un corte comercial para mantener el suspenso.

Cada capítulo tiene tres cortes comerciales correspondientes a puntos climáticos.

Fuerzas Temáticas

De acuerdo a los 13 apartados del inventario de fuerzas temáticas de Emile Souriau, encontramos dentro de Caballeros del Zodiaco:

Amor	de amistad	Juntado a él admiración y responsabilidad moral, y que se convierte en -- amor familiar (fraterno) entre los cinco caballeros, conforme la serie -- avanza.
Deseo	de autoridad	Es la fuerza temática que mueve al Antagonista y -- sin la cual no habría movimiento consistente en la diégesis*.
Necesidad de	Liberación Reposo Paz	Estos tres aspectos van ganando peso a partir de la denominada Batalla de las doce casas, liberar al Santuario y a Athena de la influencia maligna para traer nuevamente la paz y la prosperidad al orbe.
Necesidad de	Otra cosa	La búsqueda de un mundo mejor, libre de sufrimiento e injusticia para el ser humano.

* Creación, orden y producción del relato, son los elementos constitutivos de éste, los personajes y mundo en que se desenvuelven.

7

Necesidad de	Realizarse Completarse	afecta a los personajes de manera individual de acuerdo a sus diversas motivaciones, pero se hace énfasis en "alcanzar el Séptimo Sentido " (en palabras de los personajes) una forma de crecimiento espiritual en los caballeros con el cual se llega a una unión con el universo y -- sus fuerzas.
--------------	---------------------------	--

Miedo a	-La desdicha de los que están próximos. -A su sufrimiento
---------	--

ANALISIS ICONICO DE
CABALLEROS DEL ZODIACO

7

El Análisis Icónico se aplicó a 60 secuencias ya categorizadas de las 239 que integran la muestra representativa; por cuestiones de extensión de la presente investigación se incluyen sólo 3 ejemplos aunque con los 57 restantes se procedió exactamente de la misma forma.

Después del número y título del capítulo se anota el número de secuencia respecto al total en el episodio así como la categoría a la que pertenece, el número del cuadro, su descripción e ilustración respectiva.

En la descripción se emplean las abreviaturas siguientes:

BCU: Big close up

CU: Close up

FS: Full shot

GS: Group shot

LS: Long shot

MS: Medium shot

MTS: Medium Two shot

TD: Tilt down

ZB: Zoom back

Posteriormente se aplica la escala de técnicas comunicativas del emisor de un ícono, organizada en columnas de opuestos para facilitar la comparación entre conceptos y con el código de escala + = con

o = ni - ni (neutro)

CAPITULO 47. EL VALEROSO HYOGA AHORA DORMIRA APACIBLEMENTE.

SECUENCIA: 7 DE 16

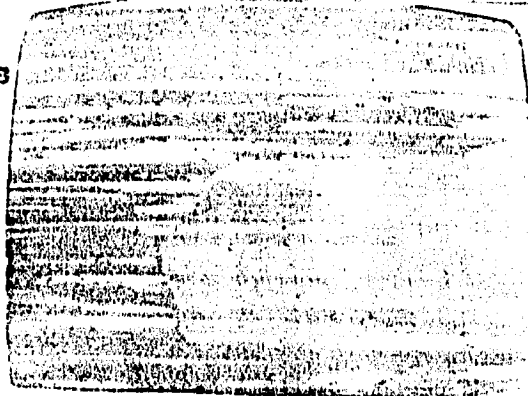
CATEGORIA: ACCION VIOLENTA

CUADRO No. DESCRIPCION

219 F.S. de Arless, humo
atrás de él.



220 C.U. Puño de Arless
envuelto en luz.



221 M.S. Perfil de Cryst
tal.



222 M.S. de Crystal re-
cibiendo golpe, - -
atrás templos.



CUADRO No.

DESCRIPCION

223

B.C.U. Perfil: cerebro y ojos de Crystal, rayo de luz atravesándolo.



224

M.C.U. de Crystal recibiendo golpe.



225

C.U. Rostro de Crystal.



226

C.U. Rostro de Crystal, ojos más abiertos.



CUADRO No.

DESCRIPCION

227

C.U. Rostro de Crystal,
ojos alargados.



228

M.C.U. de Arless, -
Ti.D. hasta F.S. de
Crystal de espaldas.



229

F.S. Crystal de es-
paldas.



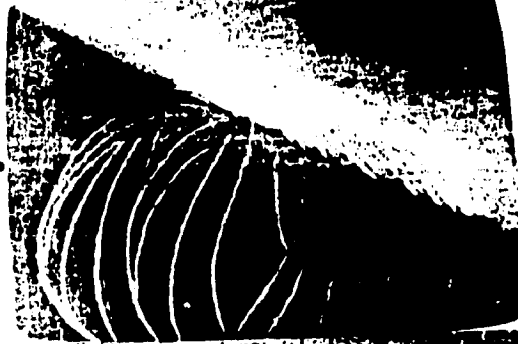
CAPITULO 56. SHAKA, EL CABALLERO MAS CERCANO AL GRAN MAESTRO.
SECUENCIA: 17 DE 20
CATEGORIA: INFORMACION.

CUADRO No.

DESCRIPCION

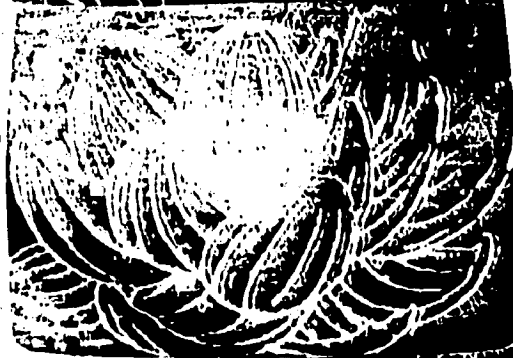
558

Flor de loto cerrada.



559

Flor de loto abriendo



560

Flor de loto abierta.



561

Varias flores de loto
abiertas, cerradas, -
abriendo, en siluetas
de luz.



562

Todas las flores abier
tas, en siluetas de -
luz.



CUADRO No.

DESCRIPCION

563

Todas las flores abier-
tas en color.



564

Flor de loto, adentro
una manita señalando
hacia arriba, emanando
cosmos, Z.I. Disol-
vencia.



565

F.S. Pequeño Shaka de
pie en la flor, seña-
lando hacia arriba, -
emanando cosmos.



566

F.S. Silueta del peque-
ño Shaka, cosmos muy -
brillante.



CAPITULO 63. TODAS LAS ARMADURAS SE REUNIERON EN EL SANTUARIO.
SECUENCIA: 3 DE 16
CATEGORIA: INFORMACION

CUADRO No.

DESCRIPCION

31

G.S. Shiryu y Seiya en el piso viendo a Hyoga llevar a Shun inconsciente, piernas de Milo.



32

M.S. de Hyoga llevando a Shun inconsciente.



33

M.T.S. de Seiya y Shiryu, viendo a Hyoga, desde el piso.



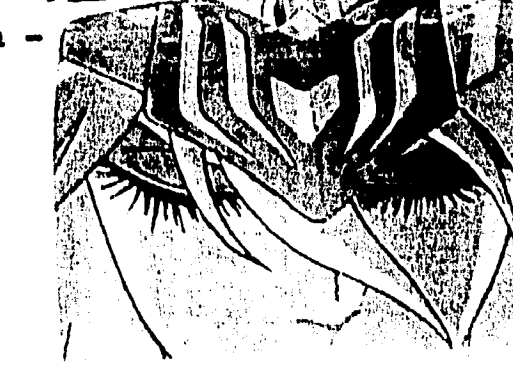
34

C.U. Rostro de Hyoga con ojos abiertos.



35

C.U. Rostro de Hyoga con ojos cerrados.



CUADRO No.

DESCRIPCION

36

C.U. Rostro de Hyoga con lágrimas en los ojos.



37

C.U. Rostro de Shun inconciente.



38

C.U. Rostro de Shun inconciente, cayéndo le lágrima en mejilla



39

C.U. Rostro de Hyoga ojos abiertos.



40

Piernas de Hyoga, al fondo, Seiya y Shiryu en el piso viéndolo.



CUADRO No.

DESCRIPCION

41

M.S. Espalda de Hyoga.



42

M.S. Hyoga volteando.



43

M.C.U. Rostro de Hyoga viendo hacia abajo T.D.



44

C.U. Rostro de Shun inconciente.



CUADRO No.

DESCRIPCION

45

T.S. Seiya y Shiryu
en el piso viendo a
Hyoga.



46

G.S. Seiya y Shiryu
en el piso, Hyoga -
llevando a Shun in-
conciente.



47

B.C.U. Rostro de -
Hyoga.



CAPITULO 4

NO SOLO MUÑEQUITOS

THE STATE OF TEXAS, COUNTY OF DALLAS, ss. I, the undersigned, a Notary Public in and for the State of Texas, do hereby certify that the within and foregoing is a true and correct copy of the original as the same appears from the records of the County of Dallas, State of Texas, in and to which said original is duly recorded.

NOTARY PUBLIC

7

A lo largo del presente capítulo se expondrán los resultados del análisis de estructura narrativa, obtenidos al seguir los planteamientos morfológicos del cuento creados por Vladimir Propp, midiendo si pueden adaptarse al tipo de contenido de un dibujo animado, es decir, de un relato televisual o si difieren sobremanera, y si este es el caso, enumerar las insuficiencias que aparezcan.

En el primer punto se explican los esquemas morfológicos de la muestra, elaborados a partir de las 31 funciones de Propp, sus peculiaridades y los aspectos comunes entre ellos además se especifican las triplicaciones, los elementos subsidiarios de enlace y los elementos oscuros.

Dedicamos un subcapítulo a la cuestión de los personajes, sus esferas de acción, motivaciones y atributos, de esta forma quedan cubiertas las dimensiones constante y variable propuestas en la morfología del cuento, y aplicadas en animación japonesa.

En la segunda mitad del capítulo se plantean los resultados del análisis icónico aplicado a sesenta secuencias de la muestra representativa de Caballeros del Zodiaco, usando la Escala de Técnicas Comunicativas del Emisor de un Icono, y los conceptos empleados para una sintaxis de la imagen determinados por Donis A. Dendis, con sus respectivas aclaraciones y operacionalización dentro del análisis.

Asimismo, se hace un recuento de los atributos icónicos de los personajes y su relación directa con la dimensión variable de la morfología planteada por Vladimir Propp, así como de las características propias de la animación japonesa presentes en esta serie: los bishonen y el equipo sentai.

La perspectiva, el escorzo, los encuadres y movimientos de cámara y la Escala de Técnicas Comunicativas mencionada anteriormente sirven para explicar los resultados en cuanto a elementos de la composición visual que a su vez conforma la narrativa icónica.

El último punto de este capítulo es la interpretación de los datos y resultados obtenidos, expuestos a manera de conclusiones específicas del presente trabajo e ilustrado con las gráficas y estadísticas obtenidas del análisis de la muestra representativa.

4.1 Principales Resultados Dentro De La Estructura Narrativa De Caballeros Del Zodiaco.

Con base en las 31 funciones morfológicas de Vladimir Propp construimos los siguientes esquemas a partir de los capítulos de la serie animada Caballeros del Zodiaco, en ellos se especifican las funciones por pares así como las triplicaciones y los símbolos Cs y Ce para las funciones agregadas. Se indican además los elementos oscuros (0), los elementos subsidiarios de enlace entre las funciones (S), si existen uno o más movimientos dentro del episodio y su respectiva gráfica.

+ Cap. 10 La Tumba De La Armadura Sagrada.

El capítulo consta de dos movimientos y presenta el par de funciones L-V

I 1 d³ e¹ n² x² S a³-----a³ S

II S D W x² D¹ S H¹ ↑ R² S L¹ V¹ x² S T z² D² S W

I 1 d³ a³-----a³
 II D -----W

El primer movimiento es introductorio, con Daño X² (el Antagonista hurta un medio mágico) y se enfatiza la ausencia a³ (de un joven).

Dentro del segundo movimiento está la carencia x² (de un medio mágico) ocasionada en el primer movimiento, y se enfatiza a lo largo de éste.

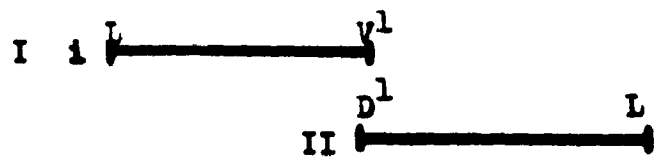
D¹H¹ (Primera función del Donante y Reacción del Héroe) se hallan en par; además D y sus variantes D¹ y D² forman tri

+ Cap. 25 La Revelación

El capítulo consta de dos movimientos y presenta el par de funciones L-V.

I i L X⁶ Cneg O Y⁶ § L¹ V¹

II §§ D¹§ D³§ Cc § L



En el primer movimiento hay daño X⁶ (corporal)(Asterión vs Seiya) y posteriormente Cneg (Cumplimiento de tarea negativo: la prueba de batalla Asterión-Seiya planteada al -cierre del capítulo 24).

Y⁶ (Kiki libera a Marin), el Auxiliar del Héroe adquiere el carácter de Héroe y es quien efectúa el par L-V¹ (Asterión-Marin).

Dentro del segundo movimiento hallamos a dos Donantes diferentes con su respectiva variante D¹ (quien fue auxiliar en el primer movimiento ahora es Donante) y D³ (un moribundo pide un favor).

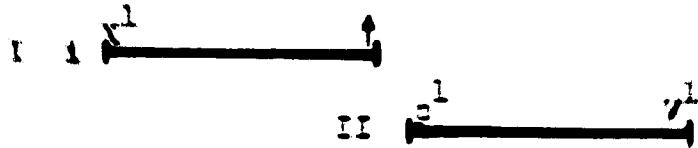
Cc revela la existencia de la diosa Athena ante los caballeros seguida de L que cierra el capítulo.

Cap. 30 El Ardiente Cosmos Del Amor

El capítulo consta de dos movimientos y presenta el par de funciones L-V.

$$I \quad 1 \ X^1 \ Y^5 \ \sqrt[8]{D^8} \ H^8 \ X^{10} \ \S \ W \ \S \ \uparrow \ \S$$

$$II \ \S \ \sqrt[9]{P^9} \ T^1 \ Cs \ n^1 \ Z^9 \ \sqrt[1]{L^1} \ V^1 \ \S$$



El primer movimiento sobre con un salto X^1 (centro) a una
 uniformemente viene Y^5 (el Hércules-estrella es bastante fuerte),
 se presenta el par $\sqrt[8]{D^8} - H^8$ (atención contra el Hércules para
 se y se entran las repeticiones, y a continuación X^{10}
 (centro de atención a Hércules, en esta caso el Hércules, se
 repeticiones vienen en la V.

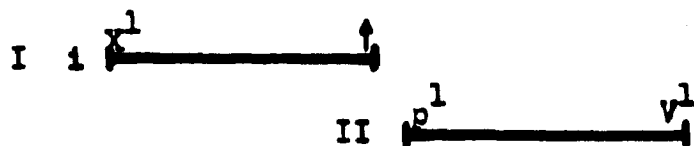
El segundo movimiento se presenta con el par $\sqrt[9]{P^9} - T^1$
 (el Hércules-estrella es bastante fuerte), se presenta el par
 $Z^9 - \sqrt[1]{L^1}$ (atención contra el Hércules para se y se entran
 las repeticiones, y a continuación V^1 (centro de atención a
 Hércules, en esta caso el Hércules, se repeticiones vienen en la V.

+ Cap. 30 El Ardiente Cosmos Del Amor

El capítulo consta de dos movimientos y presenta el par de funciones L-V.

I 1 X^1 Y^5 $\overline{D^8}$ H^8 X^{10} \S W \S \uparrow \S

II \S $\overline{p^1}$ t^1 Cs n^1 Z^9 $\overline{L^1}$ V^1 \S

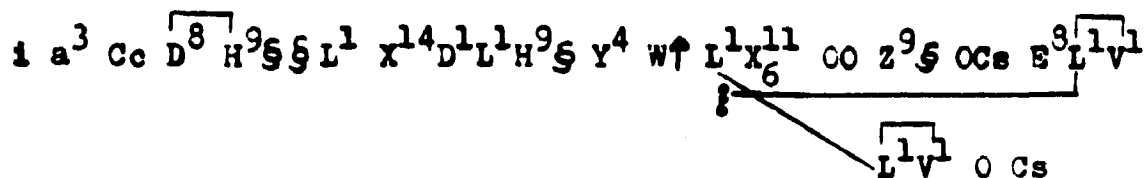


El primer movimiento abre con un daño X^1 (rapto) e inmediatamente viene Y^5 (el Héroe-víctima es llevado fuera) Se presenta el par D^8 - H^8 (atentado contra el Héroe- escape y se invierten las atenciones) y a continuación X^{10} (orden de arrojar a alguien, en este caso al abismo), es entonces cuando se da W .

El segundo movimiento se inicia con el par preparatorio p^1 - t^1 . Cs (fortalecimiento espiritual antes de n^1 (noticia al Antagonista sobre el Héroe) Z^9 (diversos personajes a disposición del Héroe) se halla antes del par L^1 - V^1 (Jamian y Sheena ve Cicnus y Shun).

+ Cap. 32 La Isla De La Reina Muerte

El capítulo consta de un movimiento y presenta el par L-V



a^3 (ausencia de un joven) Cc (comunicación entre cosmos, Saori-Ikki), par $D^8 - H^9$ (atentado contra el Héroe-el Héroe vence al ser hostil; Caballeros Negros vs Ikki).
 Dos pares $L^1 - V^1$, y a su vez una triplicación de L^1 con dos resultados positivos y uno negativo. Existen otras dos funciones L^1 (donde el héroe mata al antagonista y donde no hay victoria respectivamente).
 Se hallan dos daños X^{14} (crimen) X_6^{11} (daño corporal y trastorno o embrujo) pues existen dos antagonistas.
 Y^4 (la desdicha es anunciada), el momento de mediación.
 Z^9 diversos personajes a disposición del Héroe.
 Cs (Fortalecimiento espiritual) da paso a E^8 (eliminación del daño, se rompe el encantamiento), Cs al final es la causa de salvación de los personajes.

+ Cap. 47 El Valeroso Hyoga Ahora Dormira Apaciblemente

El capítulo consta de un movimiento

1 $\S d^2 Y \overline{p^1 t^1} n \overline{D^1 H} X^7 L \S \overline{D^7 H} L H^9 Cc X^{11} \S$

1 $\overline{Y \quad X^{11}}$

$D^1 H X^7$ están invertidos, X^7 (el Antagonista provoca una súbita desaparición) $D^1 - H$ y $D^7 - H$. El momento de enlace Y , se da al principio. Encontramos dos L sin victoria, y finalmente antes del daño X^{11} (embrujo o trastorno) que es la función que cierra el capítulo, tenemos Cc (comunicación entre cosmos).

+ Cap. 49 Shunrei Reza Por Shiryu

El capítulo consta de un movimiento

1 $Y^7 O \S Cc \S \overline{D^1 H} \S \overline{L \S p^6 L^1 O X^7 L^1} Tr^1 Cs \S Ca Cs$

1 $\overline{Y^7 \quad Cs}$

El momento de enlace Y^7 (canto de una endecha) se da al principio del capítulo. Cc (entre Antagonista y Auxiliar del Héroe; Máscara Mortal de Cáncer vs Shunrei). Aparece el par $D^1 - H$ y la triplicación de L^1 con dos resultados negativos y un positivo (Máscara Mortal de Cáncer vs Shiryu).

El daño X^7 (el antagonista provoca súbita desaparición) es contra el auxiliar del héroe.

Entre Tr y Ca (transfiguración del Héroe y Castigo del antagonista, Shiryu-Máscara Mortal) se halla Cs (cosmos, fortalecimiento espiritual) y es la función que cierra el capítulo.

+ Cap. 56 Shaka, El Caballero Más Cercano Al Gran Maestro

El capítulo consta de un movimiento

1 0 5 L z⁹ 5 L L 5 Cs X⁶ 5 0 5 X¹¹ 5 Cs c² X¹⁹ 5 Cc 5 Cs 5 X¹¹ 5
 1 L X¹¹ 14

Se hallan tres triplicaciones: L (Lucha, Seiya, Shiryu, Shun vs Shaka de Virgo), todas negativas; X (daño; corporal, embrujo y crimen) y Cs (Fortalecimiento espiritual que da habilidades variadas; Ikki-Shaka de Virgo).

Cc Shaka advierte a Ikki de su origen divino.

X¹¹ 14 Trastorno y crimen, es la función que cierra el capítulo.

+ Cap. 59 Hyoga Vuelve A La Vida

El capítulo consta de un movimiento

1 5 Y R z⁹ z^{VI} 5 Cs E⁸ 5 Cs
 1 Y E⁸

El momento de enlace Y, se da al principio del capítulo. Se presentan dos variantes de una función z⁹, z^{VI} (personajes varios a disposición del héroe y el medio mágico surge del suelo).

Cs (fortaleza espiritual; destreza y calor) antes y después de E⁸ (el encantamiento se rompe).

+ Cap. 62 Hyoga El Valiente Guerrero

El capítulo consta de un movimiento y presenta el par de funciones L-V.

i S p¹ S S a² S Y t¹ W S C c S L S V X⁶ C s S E⁹ S

i p² E⁹

Después de breve parte preparatoria se da el momento de enlace Y.

L y V forman par después de un elemento subsidiario de enlace. Se presenta daño X⁶ (corporal).

Cs (fortalecimiento espiritual) está antes de E⁹ (el muerto es resucitado; Milo-Escorpión resucita a CícnuS-Hyoga) Cc, comunicación entre Saori y Hyoga.

+ Cap. 63 Todas Las Armaduras Se Reunieron En El Santuario

El capítulo consta de un movimiento

i S o z⁶ S Y⁴ o o o S X L S o S z⁶ S

i z⁶ z⁶

Se hace énfasis en z⁶ (el medio mágico aparece espontáneamente, por sí mismo).

Y⁴ está a cargo de un auxiliar del héroe (Tatsumi-caballeros).

Encontramos también, X sin reparación de daño y L sin victoria.

+ Cap. 68 Un Hermoso Guerrero: Afrodita

El capítulo consta de un movimiento

1 Y S Cc W S S O S X¹⁹ S X¹¹



El momento de enlace Y se da al principio, seguido de Cc (fortalecimiento de espíritu) y existen dos daños X¹⁹ (declaración de guerra) y X¹¹ (embrujo, trastorno) que es la función que cierra el capítulo.

+ Cap. 73 Amigos Reúnanse con Athena

El capítulo consta de un movimiento y presenta el par de funciones L-V

1 E⁸ Cc Y X₁₂¹⁴ Ds S z⁹ L¹ Cc S⁹ Cc Cs E⁹ X⁶ S⁹ S Cc n Cs L¹

X¹⁹ S Cc Cs S W L¹ O S V¹ caneg Tr n^o



El momento de enlace Y se da al principio, poco después de E⁸ (liberación de embrujo o encantamiento).

El capítulo presenta tres daños X₁₂¹⁴ (el antagonista come te un crimen y opera una substitución) X⁶ (daño corporal) y X¹⁹ (declaración de guerra), el antagonista (Saga de Géminis) es el mismo pero los afectados varían.

Encontraremos las triplicaciones de L con dos resultados negativos y uno positivo (Saga de Géminis como antagonista; Cc, Cs (rehabilitación de los caballeros por Athena) y E⁹, donde se repite la acción de manera uniforme.

Una vez comparados los esquemas previamente construídos así como la tabla donde se concentran las funciones halladas en los 13 capítulos de la muestra, los resultados son los siguientes:

Dentro de la *i* (situación inicial), es el narrador extradiegético quien fija el lugar y la situación e inclusive informa aspectos de la parte preparatoria, si la hay, mediante una síntesis al inicio del episodio.

1) •Parte Preparatoria: Este bloque, tal como Propp lo señala con las funciones *aptáne*, no es completo en ninguno de los capítulos, y sus componentes sólo se presentan en ocho de los trece episodios en proporción variada y sin predominar ninguna; sólo en dos ocasiones aparece el par p^1-t^1 -- (prohibición-transgresión).

2) •Daño: Es el móvil presente en doce de los trece capítulos, la función *X* puede aparecer inmediatamente después de la *i*, de la parte preparatoria, de *Y*, de elemento obscuro *O*, de elemento subsidiario de enlace o de *L*, a veces es la -- función que cierra el episodio provocando así tensión dentro del relato.

X presenta variaciones donde el Antagonista...

X^1 rapta a alguien

X^2 arrebatada o hurta un medio mágico

X^6 causa daño corporal

X^7 provoca una desaparición por sortilegio o poción (no -- obligatoriamente).

X^{10} ordena arrojar a alguien al mar (o al abismo)

- X¹¹ embruja o trastorna a alguien o a algo
- X¹² opera una substitución
- X¹⁴ comete un crimen
- X¹⁹ declara la guerra

Algunas veces se efectuará más de un daño y las variaciones se unirán como en el caso X₁₁⁶

Existen dos triplicaciones de X

3) • Carencia: Este móvil se presenta sólo una vez bajo la forma de x² (carencia de un auxiliar mágico), reforzando el X² efectuado durante el primer movimiento del capítulo 10. La tumba de la armadura sagrada.

4) • Mediación, momento de enlace; las variante aparecidas Y⁴ Anuncio de desdicha (forma concerniente a héroe-buscador y a cargo del auxiliar mágico o del auxiliar del héroe).

Y⁵ Héroe desterrado es llevado fuera de la casa (forma concerniente al héroe-víctima o a la princesa).

Y⁶ Vida y libertad secretamente concedidos (forma correspondiente al héroe víctima o al auxiliar del héroe)

Y⁷ Canto de una endecha, oración (concerniente a héroe-víctima o al auxiliar del héroe).

En cuatro ocasiones se halló al inicio del episodio (ver caps. 47, 49, 59 y 68), posiblemente la causa sea la naturaleza del objeto de estudio así como la característica episódica del melodrama.

Y, también puede ser proporcionada por un Donante o Donante hostil.

5) •Decisión y partida del héroe.

W y ↑ se presentan una tras otra o primero se da W y después de alguna función ↑, -en el segundo movimiento de El -vuelo de Pegaso, ver cap. 24, D¹- H¹ aparecen entre W y ↑ - o inclusive el episodio puede cerrar con W, ambos casos para lograr una tensión o suspenso dentro del relato.

Asimismo, puede existir un elemento subsidiario de enlace W⁸↑, darse sólo W sin ↑ pues no hay traslado espacial o ↑ sin W (ver cap. 63) donde la decisión va implícita e incluso tiene una doble significación morfológica con la función P.

6) •Primera función del Donante - Reacción del Héroe.

D - H es uno de los pares de funciones que aparecen con más frecuencia.

Las variantes de una y otra no tienen forzosamente que corresponder entre sí.

D y H aparecen como:

D ¹ El Donante le impone al Héroe una prueba	H ¹ El Héroe experimenta o no la prueba
D ² Donante saluda al Héroe y lo interroga (forma atenuada de prueba o -- precede a esta)	H ⁸ El Héroe escapa al atentado revirtiendo al Donante o ser hostil sus intenciones..
D ³ Muerto o moribundo pide un favor al Héroe.	H ⁹ El Héroe vence o no al Donante hostil.
D ⁷ Otras peticiones o súplicas	
D ⁸ Atentado contra el Héroe, un ser hostil intenta suprimirlo.	

Puede presentarse más de un Donante dentro de un mismo episodio (ver caps. 10 y 25), o ser un Donante hostil (caps. 32 y 47).

Existe una triplicación de D.

7) • Transmisión, Obtención del medio mágico.

Z se presenta con las variantes:

Z² El Héroe obtiene las indicaciones que le permitirán hallarlo.

Z⁶ El medio aparece espontáneamente, por sí mismo

Z^{VI} Surge del suelo

Z⁹ Un auxiliar ofrece su servicios, se pone a disposición del Héroe.

La última variante es la más frecuente y son héroes dotados de atributos extraordinarios quienes ofrecen su ayuda o apoyan tanto Héroe-buscador como al Héroe-víctima.

8) • Traslado de un reino a otro.

Se halla únicamente en dos episodios; R² El Héroe viaja por tierra (cap. 10, segundo movimiento).

En el capítulo 59, aunque no consta en el inventario, existe una función R, el Héroe es trasladado interdimensionalmente.

9) • Lucha-Victoria.

La función L está presente en once de los trece capítulos (en los dos restantes se hallan E⁸ y K¹¹ respectivamente); V sólo en ocho, de manera que el par L-V se halla en ocho episodios.

Entre L y V puede encontrarse un elemento subsidiario de enlace u otras funciones.

En ocasiones aparece L sin V pues la lucha no necesariamente implica la victoria del Héroe.

La lucha en terreno descubierto L¹, es la función más abundante y L designa lucha en otras circunstancias no incluidas en el inventario de Propp, como planos astrales e interdimensionales.

A L^1 le corresponde V^1 , el Antagonista es vencido en terreno descubierto, victoria obtenida en combate.

Existen cuatro triplicaciones de L.

10)•Eliminación o reparación del daño.

E presenta las variantes:

E^8 El encantamiento o sortilegio se rompe y el embrujado queda libre.

E^9 El muerto es resucitado.

Esta función sólo se halla cinco veces a lo largo de la muestra y no forzosamente como par de X.

En ocasiones la reparación del daño se da al inicio del capítulo (ver 73), antes del par L-V (cap. 32) o después de Cs y §.

Existe una triplicación de E^9 .

11)•Persecución.

Se halla sólo en el capítulo 49 bajo la variante P^6 , el perseguidor trata de asesinar al Héroe.

12)•Salvación.

El capítulo 73 es el único que presenta la función con la variante S^9 , el Héroe escapa de un atentado contra su vida.

13)•Tarea difícil y Cumplimiento

La función **T** se presenta sólo en dos episodios, y en ambos al final del segundo movimiento (ver caps. 10 y 24) para lograr tensión dentro del relato.

Al término del capítulo 24 T es propuesta al Héroe como prueba de fuerza en batalla y sabremos el resultado (C neg) has

ta el primer movimiento del capítulo 25, completándose así el par de funciones T-C.

14) Descubrimiento.

De se halla únicamente en el capítulo 73 (final del primer ciclo de la serie y último de la muestra representativa) el Antagonista es desenmascarado mediante el relato de un Donante.

15) Transfiguración.

Encontramos Tr en dos casos; el Héroe adopta un nuevo aspecto físico por intervención directa de un auxiliar (ver - cap. 49) en este caso Tr tiene una doble significación con la función Cs y la motivación amor-furia, intervienen para que Dragón-Shiryu se transforme.

En el capítulo 73 existe Tr pero esta vez es el Antagonista quien sufre una transformación merced al arrepentimiento.

16) Castigo.

Aparecen dos aspectos de Ca; el Héroe previamente transfigurado (Tr) castiga físicamente al Antagonista (cap. 49), y en el episodio 73 (final del primer ciclo de la serie y - último de la muestra representativa) hay Ca neg; al Antagonista se le ofrece el perdón magnánimo y se suicida, Ca neg y Tr están invertidas.

17) Nupcias.

Únicamente encontramos la función N en el capítulo 73 - bajo la variante n^o (otras formas de enriquecimiento) la recompensa consiste en el retorno de la paz al Santuario y a la Tierra.

18) No aparecen.

Las funciones $M \downarrow OPI$ del inventario de Propp.

19) Cosmos.

Cs, Fortalecimiento espiritual, se presenta en nueve de los trece episodios y su aparición es más frecuente conforme avanza la serie (de una vez en el primer movimiento del capítulo 24 a cinco a lo largo del 73), no es exclusiva de los Héroes pero hallamos un desarrollo mayor de ella en éstos. Regularmente se encuentra antes de V, entre L y V, antes de W, X ó E, después de Cc o tener una doble significación con Tr.

Existen dos triplicaciones de Cs.

20) Comunicación entre cosmos.

Al igual que con Cs, la presencia de Cc va incrementándose conforme avanza la serie apareciendo en siete de los trece episodios. Se halla antes de X y Cs y después de E. Existe una triplicación de Cc.

Elementos Oscuros:

Formas que no entran dentro de las funciones referidas.

Cap. 25 -La cosmoenergía impide capacidad de movimiento

Cap. 32 -El antagonista convoca la cosmoenergía negativa de la isla Reina Muerte, famosa por sus historias de homicidios y torturas.

-El héroe conversa en el umbral de la muerte con un espíritu amigo.

-El antagonista desata la cosmoenergía negativa de la isla provocando un cataclismo.

- 7
- Cap. 49 -El antagonista "siente" la molestia de un cosmos -
amable que le incomoda sobremanera pero ignora su
procedencia.
- Cap. 56 -Los héroes se guían por un gran cosmos.
-El antagonista "siente" un cosmos poderoso antes de
que el héroe aparezca.
- Cap. 63 -El báculo de la princesa se yergue en su mano ema-
nando energía brillante.
-La energía del báculo cubre al auxiliar mágico y se
escucha una resonancia que se extiende por todo el
Santuario.
-El donante siente como del auxiliar mágico emana -
energía que armoniza con el resto de los auxiliares
mágicos.
- Cap. 68 -El futuro antagonista lanza un ataque de adverten-
cia contra los héroes.
- Cap. 73 -El auxiliar mágico abandona sin previo aviso al an-
tagonista.

Elementos Subsidiarios De Enlace Entre Las Funciones.

Es el sistema de información, diálogos, quejas y/o lamen-
tos mediante los cuales un personaje provee de información
a otro entre término e inicio de dos funciones.

El mayor porcentaje (62 de los 69 elementos subsidiarios
presentes) constituye información directa, dada cuando los
personajes involucrados la proveen frente a frente.

La información se da entre:

-Antagonista-Héroe buscador

-Entre Antagonistas

=Antagonista-Auxiliar del Héroe
 =Antagonista-Seres hostiles
 =Donante-Héroe buscador
 =Donante hostil-Héroe buscador
 =Auxiliar mágico-Héroe buscador
 =Entre Héroes
 =Auxiliar del Héroe-Princesa

La información de manera indirecta (7 Casos) ocurre mediante una reunión o al facilitar la información algún personaje con ciertos poderes especiales.

El sistema de información también puede transcurrir con un sólo personaje utilizando voz en off a manera de reflexiones o diálogo interno, y en flash back.

Triplicaciones.

Se presentan triplicaciones de una sola función **X**, **D**, **L**, **B**, **Cs** y **Co**.

En el capítulo 56 Shaka, el caballero más cercano al gran maestro, el antagonista daña al héroe-buscador

x^{11} , x^{19} , x_{14}^{11}

Capítulo 73 Amigos reúnanse con Athena

El antagonista daña al antiguo Patriarca, a los Caballeros dorados y a los Caballeros de Bronce. x_{12}^{14} x^6 x^{19}

Capítulo 10 La tumba de la armadura sagrada

El héroe-buscador es puesto a prueba, dos veces por un donante que lo instruye para la búsqueda, y una por el donante buscado D D^1 D^2 .

En el capítulo 49, Shunrei reza por Shiryu; la triplicación se resuelve con dos resultados negativos y uno positivo, cuando Dragón-Shiryu es vencido en lucha por el antago-

nista dos veces y se repone en la tercera

L L¹ L¹

Todo lo contrario sucede en el episodio 32, La isla de la - Reina Muerte donde Fénix-Ikki vence en lucha a los caballeros negros y al jefe Jango pero fracasa contra el Fénix negro de manera que hay dos resultados positivos y uno negativo.

Otro tipo de triplicación de L se da en el cap. 56 cuando el antagonista lucha progresivamente con los tres héroes (triplicación de carácter atributivo).

En el episodio 73, Amigos reúnanse con Athena, hallamos nuevamente una triplicación de L con dos resultados negativos y uno positivo; el héroe-buscador y el grupo de héroes fallan contra el antagonista pero Athena triunfa.

En el mismo episodio encontramos la triplicación de E⁹, de manera mecánica y uniforme, Athena-Saori restaura la cosmoenergía de los tres héroes (carácter atributivo) en consecuencia también Cc es una triplicación; por lo que respecta a la función Cc es un donante quien se encarga de las dos primeras y Athena lleva a cabo la última.

De acuerdo con los datos proporcionados por los esquemas y el cuadro de funciones en Caballeros del Zodiaco, la mayor parte de éstas se encuentran en el rango entre X y E, donde la concentración es evidente en X, L y los pares D-H y L-V, así como en Cs y Ce, al final del inventario.

Vladimir Propp plantea el hecho de que las funciones poseen una sucesión determinada y a pesar de que en ciertos casos no se presenten en su totalidad, su ausencia no modifica el orden de las existentes.

Como ya se ha visto aquí, las funciones preparatorias tienen escasa presencia, y a partir de ↓ incluso no existen; es sólo en el capítulo 73 -final del primer ciclo de la serie y último de la muestra- donde hallamos las funciones finales Ds, Tr, Ca neg, n^o e incluso dos variantes de E.

Asimismo, un componente de un par de funciones se da en un episodio y el otro en el siguiente, como sucede con T y Cneg en los capítulos 24 y 25; la explicación es que, si bien, -cada episodio puede considerarse un producto único por sí mismo, tiene una relación episódica en cuanto a melodrama.

Las funciones X, Y, W, T ó Cs cierran, regularmente - los capítulos, o entre un par -DH por ejemplo- entran otras funciones o elementos de enlace para lograr tensión y suspenso dentro del relato.

De la misma forma, encontramos siempre la presencia de Cs -acompañada o no por S- antes de E, es decir, existe un fortalecimiento espiritual antes de la eliminación o reparación del daño.

E corresponde como par a **X** y en la serie, además de un daño y una reparación a largo plazo X_{12}^{14} existe una variante de X^{13} (el antagonista no ordena el asesinato sino que se propone ejecutarlo), dentro del recorrido entre este par de funciones se desprenden otros pares parciales X-E que van resolviéndose a lo largo del relato. La función **x** (carencia) únicamente la hallamos en el segundo movimiento del capítulo 10, es ocasionada en el movimiento introductorio (X^2) y se hará continuo énfasis en ella.

El momento de enlace o mediación **Y** queda a cargo, en ausencia de un Mandante, del auxiliar mágico, auxiliar del héroe y donante hostil o no.

Las funciones **Cs** y **Cc** van incrementando su presencia conforme avanza la serie, debido, a lo que se supone es el camino para obtener la capacidad y fuerza espiritual que se traduce en lo que los personajes denominan como "Séptimo sentido".

Al mismo tiempo, entre **Cs** y **Tr** existe la asimilación de funciones con doble significación morfológica; del fortalecimiento espiritual se desprende una transfiguración física.

En cuanto a las triplicaciones se destacan las funciones sin par (**X**, **D**, **L**, **E**, **Cs** y **Cc**), algunas de las cuales se resuelven con dos resultados negativos y uno positivo o viceversa, también se presentan progresivamente o con carácter atributivo (tres héroes luchan por turno contra el antagonista y son vencidos).

Respecto a los modos de combinación del relato, los capítulos 10, 24, 25 y 30 presentan una articulación de dos movimientos, el resto de la muestra es de uno sólo, indepen

dientemente de esto, en ambos casos existe un único relato. En el capítulo 10, el primer movimiento es introductorio y termina después del fin del segundo movimiento; en el 24 y 25 termina con V y el 30 finaliza con ↑. La categoría de desarrollo del relato L-V está presente en siete episodios, L en tres y los restantes se desarrollan sin L-V o T-C.

Dentro de los esquemas existe un caso particular -cap. 63 Todas las armaduras se reunieron en el Santuario- donde la función que abre y cierra es Z^6 , el medio mágico aparece por sí mismo, espontáneamente. Este es el único capítulo de la muestra representativa donde se rompe por completo el esquema de Propp.

4.1.1 Personajes.

A lo largo de los trece capítulos que constituyen nuestra muestra encontramos 43 personajes distribuidos en cinco de las siete categorías planteadas por Vladimir Propp. Las categorías de Mandante y Falso Héroe están ausentes.

Antagonista	Donante o Proveedor	Auxiliar Mágico	La princesa y su padre	El Héroe
<ul style="list-style-type: none"> • Patriarca/ Saga de Géminis. • Misty • Asterión • Moses • Babel de Santori • Sheena • Jamian • Jango • Fénix Negro • Máscara Mortal de Cáncer • Shaka de Virgo • Shiga de Pavo real • Agora de Loto • Afrodita de Piscis 	<ul style="list-style-type: none"> • Mu de Aries • Maestro de Ikki Dh* • Camus de Acuario Dh • Crystal • Roshi, caballero de Libra • Milo Escorpión Dh • Ayoros de Sagitario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Armaduras • Kiki • Shunrei Ah • Marin Ah* • Tatsumi Ah • Sho Ah • Shoun Ah • Daiki Ah • Esmeralda Ah • Madre de Hyoga • Ayoria de Leo Ah • Cassios Ah • Jabu unicornio Ah • Yeki el oso Ah • Aldebarán de Tauro 	<ul style="list-style-type: none"> • Athena-Saguri • Mitsumasa Kido 	<ul style="list-style-type: none"> • Pegaso Seiya • Dragón Shiryu • Cícneo Hyoga • Andrómeda Shun • Fénix Ikki
<p>* Dh Donante hostil Ah Auxiliar del héroe</p>				

Dentro del cuadro de categorías, los personajes aparecen acorde a las funciones que se les atribuyen en su primera aparición dentro de la muestra.

Esferas de Acción

En cada categoría de personajes se agrupan y distribuyen las funciones morfológicas ya expuestas a lo largo de esta investigación, formando Esferas de Acción.

Dentro de la muestra se presentan como sigue:

• **Antagonista.** Las funciones básicas en su esfera de acción

X Daño

L Lucha o combate contra el Héroe

P Persecución, sólo un antagonista la lleva a cabo (Máscara Mortal de Cáncer cap. 49).

Todos, excepto Afrodita de Piscis (cap. 68) aparecen en forma brusca o inesperada, la mayoría únicamente desaparecen - después del par L-V, regularmente son caballeros renegados, caballeros de plata enviados o caballeros dorados corruptos o engañados, está siempre al descubierto.

• **Donante o Proveedor.** Su función básica

D Primera función del Donante, poner a prueba al Héroe

Z Transmite el Auxiliar Mágico al Héroe

Únicamente Mu de Aries (cap. 10) asigna además, la función **T.** Los Donantes, hostiles o no, están constituidos por caballeros dorados o maestros, y en pocas ocasiones se les halla por casualidad.

• **Auxiliar Mágico.** Presenta la función **S,** salvación del Héroe. Con mayor frecuencia hallamos al Auxiliar - del Héroe que son indistintamente caballeros, mujeres o servidores.

• La Princesa y su padre.

De Descubrimiento del Antagonista

Ca Castigo del Antagonista

Los únicos personajes en esta categoría son la diosa Athena Saori y su abuelo adoptivo Mitsunasa Kido.

• El Héroe. Con funciones básicas W ↑, decisión y partida, H reacción ante las acciones del Donante y N nupcias.

Los cinco caballeros principales (Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki) pertenecen a la subdivisión de Héroes-buscadores - pues el relato sigue sus aventuras.

Las funciones de la parte preparatoria, si existen, se distribuyen entre las cinco categorías.

Acumulación de Esferas de Acción

Un mismo personaje puede tener una acumulación de esferas - de acción, el ejemplo más explícito lo tenemos con Sheena, caballero femenino que aparece como antagonista y después se convierte en Auxiliar del Héroe (cap. 30, cap. 73), o Milo Escorpión que de Antagonista pasa a Auxiliar (cap. 62). En el episodio 47 Crystal, con esfera de acción Donante cambia a Antagonista.

Hallamos casos en que el personaje principia siendo Antagonista y posteriormente se transforma en Donante (hostil o no) o en Auxiliar del Héroe (esto sucede principalmente con los caballeros dorados durante la batalla de las doce casas).

La acumulación dentro de las esferas de acción de los personajes no se da regularmente a lo largo de un sólo episodio (en caso de que este sea de un movimiento) sino de la -

7

serie: Shaka de Virgo aparece como antagonista en el capítulo 56 y para el 73 es ya un Auxiliar (es conveniente hacer notar que dentro del cuadro de categorías presentado al principio de este subcapítulo, los personajes aparecen acorde a las funciones que se le atribuyen en su primera aparición - dentro de la muestra).

Existe mayor posibilidad de que un personaje modifique su esfera de acción inicial, cuando el episodio se compone de más de un movimiento, por ejemplo: Pegaso-Seiya en el capítulo 25 se convierte de Héroe-buscador en Héroe-víctima - al igual que en el episodio 30, o Cícneo-Hyoga que es Héroe Víctima en el capítulo 47 y resurge como Héroe-Buscador en el 62.

Es también en el episodio 30 cuando un sólo personaje acumula las esferas de Princesa y Héroe-Víctima; en el 10, Mu de Aries asimila al Donante y al Auxiliar Mágico y en el capítulo 59 Andrómeda-Shun es Héroe-Buscador y Auxiliar mágico.

Por otro lado, varios personajes pueden compartir una misma esfera de acción, esto sucede específicamente con los Caballeros de Plata, (e inclusive con los dorados) si uno de ellos es muerto en combate, la persecución a los caballeros de Bronce fieles a Athena no puede continuar, así que vendrán otros caballeros con el mismo rango a ocupar el lugar del perseguidor.

Y al hablar de antagonistas debemos tomar en cuenta la relación existente entre el Patriarca o Gran Maestro Arless (antagonista principal dentro de la serie) y los caballeros renegados, dorados o plateados -seres hostiles a su servicio-, sin embargo teniendo en mente que cada capítulo es único por sí mismo, para cada uno, los seres hostiles se convierten en antagonistas específicos.

Los Auxiliares

Por lo que respecta a los personajes auxiliares, como ya se ha mencionado en el capítulo uno, se dividen en tres categorías: universales, parciales y específicos, se denomina auxiliar mágico a los seres vivos y medio mágico a los objetos o cualidades-poderes.

Dentro de Caballeros del Zodiaco aparecen sólo auxiliares - parciales y específicos; los parciales cubren únicamente en parte las cinco funciones que atañen al auxiliar -don de profecía, indicar el camino, vencer al enemigo, cumplir la tarea difícil y transfigurar al Héroe-, y los específicos son objetos con una sola función.

Kiki y Mu de Aries son auxiliares mágicos parciales - con habilidades extrasensoriales, metafísicas y místicas que en determinados aspectos indican el camino.

Asimismo, encontramos en cada armadura de Caballeros del Zodiaco una intersección, son auxiliares mágicos y medios mágicos a la vez; estos objetos son seres vivos o entidades -vivas si se prefiere, con habilidad para reparar los daños recibidos en batalla sino son demasiado graves, en cuyo caso para que puedan volver a la vida, quien la repara necesita que un caballero ofrezca la mitad de su sangre y la bañe con ella.

Las armaduras, en un momento dado, pueden rechazar a su dueño si este se aparta de la justicia y el honor, sin ella los caballeros pueden morir con relativa facilidad pues, si bien sus poderes y habilidades son sobrehumanos, su cuerpo es el de un hombre.

Su función dentro de los episodios de la muestra es transfigurar al Héroe.

También contramos a los Auxiliares del Héroe, por lo regular le ayudan de manera parcial y no forzosamente con alguna habilidad extraordinaria sino indicando el camino, la mayoría tiene a su cargo algún elemento subsidiario entre funciones.

La mayor parte de las veces, el Héroe lleva a cabo su misión solo de manera que adquiere funciones de Auxiliar mágico, como en el episodio 59, donde Andrómeda-Shun utiliza su cosmos para reanimar el cuerpo helado e inerte de Cienus Hyoga (caso paralelo al de usar Agua de Vida).

En otras ocasiones, dentro de un capítulo donde participan varios Héroes-Buscadores uno será el principal y el resto se convierte en héroes que lo apoyan mediante atributos extraordinarios y cubren la función Z^9 , también pueden auxiliar al Héroe víctima (cap. 30, segundo movimiento).

Aparición De Los Personajes.

Como ya se ha mencionado antes, la situación inicial (1) del capítulo, la proporciona el narrador extradiegético quien fija el lugar y situación e incluso informa aspectos de la parte preparatoria si la hay, mediante una síntesis inicial.

De manera general en la serie, es un daño el que pone en movimiento la acción, X^2 (el antagonista arrebató o hurta un medio mágico), y se da en el capítulo ocho. Del uno al seis se presenta a la Princesa y su padre, y a los héroes-buscadores, durante este lapso la función predominante es x^2 , la carencia de un medio mágico (los héroes-buscadores lucharán entre ellos para obtener una armadura dorada). Es al final del sexto capítulo cuando aparece el primer antagonista.

Motivaciones

Este es el último aspecto de la Dimensión Constante - del Cuento - los otros son funciones, elementos subsidiarios de enlace, triplicaciones y esfera de acción de los personajes -.

Como ya se ha mencionado, las motivaciones son las causas e intenciones personales para que los personajes cumplan o no una serie de actos, la mayoría de estos - como asevera Propp - motivados por el desarrollo de la acción.

En Caballeros del Zodiaco encontramos que a los personajes los mueven dos tipos de motivaciones, personales y de grupo.

Héroes	Defender a Athena y luchar por la paz erradicando la maldad del Santuario y la Tierra.
Auxiliar	Ayudar, en diversos niveles de acción, a los Caballeros de Athena a derrocar al Patriarca del Santuario.
Antagonista	Aquí la motivación personal del antagonista principal (Patriarca-Saga de Géminis) es causa directa de la motivación grupal de la parte antagónica: acabar con los Caballeros de bronce declarados rebeldes al Santuario y al Patriarca.
Donantes	Las motivaciones en ellos son regularmente - personales, siempre en relación con un sólo héroe.

7

El repertorio de motivaciones personales es amplio y variado, entre otras: promesas a seres cercanos (hermano, madre), ser considerado el mejor caballero, búsqueda de un familiar perdido hace tiempo, venganza, vanidad, odio, fidelidad total, búsqueda del poder absoluto y de un nuevo orden mundial, reivindicar el nombre de un hermano acusado de traición, amor, moldear el temple de un alumno etc. Las motivaciones divergen pero las funciones se llevan a cabo casi idénticamente.

Cualidades Significativas De Los Personajes

Estas pertenecen a la Dimensión Variable del cuento y las conforman: Denominación, Aspecto, Formas particulares de aparición y habitación.

Estas cualidades atributivas visten el relato otorgándole particularidad y realzando su interés (y es parte angular icónicamente hablando).

La mayoría de los personajes de Caballeros del Zodiaco presentan cualidades o semejanzas paralelas con los incluidos en varias mitologías, especialmente la griega.

La Dimensión Variable, aunada a las motivaciones y esferas de acción de la Dimensión Constante, redondean a un personaje aunque no deben confundirse ciertos atributos, e incluso acciones de éstos con funciones; cuando al Dragón-Shiryu le surge en la espalda el tatuaje de un dragón no implica la función M (marca del Héroe) sino una cualidad intrínseca del héroe, que está preparado física y mentalmente para enfrentar un combate, del mismo modo cuando los cabellos de Saga de Géminis cambian de color en el capítulo 73, constituyen una característica que apoya la función Tr.

4.2. Análisis de resultados de contenido del lenguaje televisual en Caballeros del Zodiaco.

Hasta ahora, hemos visto cuál es el aspecto narrativo de Caballeros del Zodiaco a través de Propp, la realización e historia de un dibujo animado y el melodrama dentro de esta serie y cómo cada uno de estos elementos se va entrelazando entre sí. Podemos proceder ahora, a explicar el complemento de todos los aspectos anteriores: el lenguaje televisual, en el cual, observaremos cómo las características visuales apoyan al relato junto con tomas y movimientos de cámara, colores, atributos de los personajes, características Bishonen y Sentai. Así también, cómo fueron aplicados los conceptos de D.A. Dondis dentro de la muestra representativa.

El hombre ha utilizado a través del tiempo la imagen como huella de su pasado, muestra de esto, son las pinturas rupestres de Altamira, los muros de las grutas de Lascaux o los bajorrelieves egipcios. Hoy en día, vivimos en una época donde los iconos son parte fundamental del ser humano, constituyen la esencia básica de lo que percibimos como un todo equilibrado y perfectamente unido que se utiliza como un esquema principal para dar rienda suelta a la imaginación.

Los comics y el cine son buen ejemplo de esto, plasman las fantasías del hombre y cuentan una historia narrada en una sucesión de imágenes. Su fin no sólo es el de divertir sino, por medio de elementos visuales, transmitir un mensaje o un pensamiento. Se inventó una nueva forma de narración, tradición y modernidad, comic y cine, dos artes que, unidos de la mano es-

tán presentes en toda sociedad y han intercambiado en muchas -
ocasiones, argumentos y personajes. La televisión, por su par-
te, recupera para sí, del cine la animación, así como las téc-
nicas cinematográficas y del comic los dibujos, pero además -
los acopla a sus convenciones y códigos estéticos: surge así -
el dibujo animado.

Por otro lado, encontramos la literatura donde se desarro-
lla el melodrama, que posteriormente se descubre como drama, -
el género más adecuado para la comercialización de la televi-
sión. Estos elementos se combinaron transformando los relatos
dentro de las caricaturas, de situaciones cómicas a melodramá-
ticas. Un ejemplo claro y conciso de esto, es Caballeros del -
Zodiaco. Cuya historia se entreteje con elementos visuales a -
la perfección. ¿Pero cómo se pueden relacionar las imágenes -
con el discurso narrativo dentro de esta serie?

Los medios visuales que se encuentran en Caballeros del Zo-
diaco tienen una adecuada expresividad para revelar informa-
ción, como lo demuestran las características físicas que divi-
deremos en: decorados, accesorios, objetos, sonido, diálogo, -
ruido ambiente y música de fondo, que se aunan para reforzar -
de manera reiterativa, la idea que se transmite en este dibujo
animado.

1.El Decorado.

Cuando hablamos de decorados, nos referimos a cualquier ti-
po de ambiente o escenario que sitúa el lugar donde se muestra
el personaje. En el caso de Caballeros del Zodiaco, pueden ser
los Antiguos Cinco Picos, una playa, un muelle o el Santuario
en Grecia.

7

El decorado también nos informa que los personajes se hallan, por ejemplo, en el departamento de Seiya, en las ruinas de la mansión Kido, en un cuarto de hospital o en el interior de una de las casas del Santuario. Todo esto nos ofrece gran cantidad de datos; como el decorado de la recámara de Seiya, nos dice que es un lugar sencillo, agradable y contemporáneo, es decir, el decorado a partir de estos elementos, manifiesta el status social del personaje, lo confortable o desagradable del lugar, inclusive hasta un buen gusto o forma de vivir de los personajes.

Asimismo, la acción del personaje muestra su relación con el decorado, es decir, en el mismo episodio, se encuentra Seiya mojándose la cabeza en el fregadero de la cocina, esto nos da a entender que es la cocina de su casa y más cuando escucha el timbre de la puerta y se dirige a abrirla.

Por otro lado, el decorado puede ser parte también de los personajes, esto es, en el vestuario, a la vez que los identifica y define para acentuar su personalidad individual.

2.El Accesorio.

Al referirnos a accesorios, éstos pueden ser parte también del decorado, por ejemplo: el piano que toca Saori (en el capítulo 24) entre las ruinas de la mansión Kido, nos indica que hubo un desastre y tanto melancolía como tristeza la hicieron regresar, a lo que antes fue su casa, esto en el caso, que no se hallan visto los dos episodios anteriores en donde se incendia la residencia). Otro accesorio distintivo, que podemos encontrar en la sexta casa del zodiaco, es el pedestal en forma de flor de loto que Shaka utiliza para meditar.

Los accesorios también forman parte del personaje y lo ayudan a definir su personalidad. Por ejemplo en los primeros episodios, específicamente en el 10, Saori porta joyas y guantes, pero no es sino hasta el capítulo 19, donde las arroja al mar y deja de usarlas, mostrándose más sencilla en el encuentro que tiene con Seiya en el primer episodio de la muestra.

El Anciano Maestro tiene un accesorio particular de su personalidad: su sombrero, del cual no se separa. Saori también tiene su báculo distintivo e importante, ya que es la representación de la diosa de la victoria: Nike. Otro ejemplo de esta característica física, son las rosas que utiliza Afrodita como armas letales. Al igual que la Cruz del Norte, que, en los primeros capítulos, Hyoga cuida por ser recuerdo de su madre.

3.El Objeto.

El objeto, aunque es algo inerte se dirige más a la acción, ya sea una cosa, animal e incluso una situación a nivel narrativo. Es decir, puede llegar a convertirse en actante o móvil del suceso sin ser personaje.

Consideramos objetos, por ejemplo, a la limusina en la cual llega Saori al departamento de Seiya, el helicóptero donde Seiya, Hyoga y Shun llegan a la Isla de la Reina Muerte para ayudar a Ikki, el barco donde Saori y los Caballeros de Acero esperaban a Seiya y sus compañeros que se encontraban en la misma Isla, el volcán haciendo erupción y al mismo tiempo destruye Reina Muerte, la cascada de Ro-san en Cinco Picos donde Shiryu entrenaba. Incluso las nubes, la lluvia o el arco iris que aparece después de llover en el capítulo 59, son objetos capaces de producir una acción.

7

Estos objetos tienen una fuerza importante, pues se les atribuye peso dramático y hasta emocional convirtiéndolos en personajes actanciales como lo menciona Lourdes López en El Guión: Su Lenguaje Literario. Por ejemplo, cuando el volcán estalla en Isla Muerte, Seiya, Ikki, Hyoga y Shun se encuentran en ella, la isla empieza a estallar en una reacción en cadena. Al tiempo que buscan desesperadamente escapar, Ikki corre a la tumba de Esmeralda pero ésta explota (a causa de la lava) ante sus ojos. Confusión y desesperación no lo dejan razonar y a causa de la explosión, es lanzado hacia atrás.

4. Sonido y Diálogo.

La función principal del sonido es el diálogo, fuente de información aunado a los elementos ya mencionados. Es la manera más sencilla de mostrar hechos, pero el diálogo es más interesante que un discurso largo cuando dos personas hablan, - mientras más rápido intercambien la plática de un lado a otro se evitará la monotonía.

En el cine y televisión no se permiten su análisis detallado, pues como menciona Quiroz en el melodrama, produce una atención pasiva y obligatoria a la repetición puesto que las imágenes salen sin parar y no existe ningún esfuerzo por parte del espectador de ver más allá de lo que se le muestra.

El hombre de hoy en día recurre más fácilmente a los elementos icónicos cuando aparece el cansancio de un discurso. Ya que los efectos visuales que se perciben a través de los ojos, tienen una gran capacidad magnética sobre el receptor.

En Caballeros del Zodiaco existen en gran abundancia los diálogos. Por ejemplo: en el episodio 10, tenemos a Saori pla

7

ticando con Seiya acerca de los problemas que tendrá que en---
frentar con Ikki sin su armadura, a esta comunicación la apo--
yan tomas cerradas de cámara al estar entre cuatro paredes co-
mo F.S., M.S., M.C.U. y C.U., las cuales acentúan la expresión
de preocupación de Saori y la sorpresa de Seiya.

Los demás diálogos que se encuentran aquí, son de Shiryu: con
su maestro en Cinco Picos, con los esqueletos de los Caballe--
ros caídos, con Kiki y por último con Mu. Aquí son espacios -
abiertos como las montañas, y para esto se ocuparon, tanto mo-
vimientos como tomas de cámara para no quedarse sólo en los en-
cuadres ya mencionados arriba, aprovechando los decorados y ob-
jetos para complementarse y dar variedad al capítulo. Más ade-
lante describiremos, con detalle, las tomas y movimientos de -
cámara. A mayor tensión dramática en las situaciones, se apo--
yan con tomas cerradas y las secuencias de información sen - -
asistidas por decorados, accesorios y objetos.

En el capítulo 24, tenemos a Seiya defendiendo sus ideales
ante Misty, en la playa, aquí no se recurre mucho al empleo -
del decorado, se utiliza el F.S., M.S., M.C.U., C.U. y B.C.U.,
pero el contenido de este diálogo es importante y no es neces-
ario apoyarse en el paisaje.

En el capítulo 73, el diálogo que sostiene Saori con Saga,
en la secuencia climática, a parte de tomas y movimientos de -
cámara, es apoyado con encuadres a la comitiva que acompaña a
Athena, accesorios (estatua de Atenea) y objetos (luna llena)
que forman parte del cuadro.

En el capítulo 47, se encuentra Hyoga dialogando con Camus,
aquí, aunque están dentro de la casa de Libra y se ocupan los
mismos encuadres ya mencionados en el episodio 24, también se

apoyan con la gesticulación de los personajes y con flashback, puesto que toda la acción se desarrolla dentro de ésta, para no caer en el tedio.

Por lo que respecta al paso de flashback, se dan dos formas: el personaje da la pauta para el F.B. usando voz en off a manera de soliloquio o en un diálogo, uno de los personajes propicia el F.B., cuando éste termina continúa con el diálogo. Se presentan también casos en los que se escucha la voz en off del personaje mientras el F.B. continúa como en el caso de la sec. 5 de información en el cap. 25.

5. Ruido Ambiente.

El sonido tiene otra función importante a parte del diálogo: el ruido ambiente. Cualquier tipo de acción requiere de algún ruido, el cual tiene vida e importancia propia porque - - transmite más de lo que se puede ver. No sería factible ver la cascada de Ro-san sin escuchar la caída del agua, tampoco ver un helicóptero sin oír sus rotores.

Cuando Shiryu se encuentra platicando con su Maestro y sólo lo vemos a los dos en el cuadro, se escucha el caer del torrente de agua al fondo, se deduce que están en Cinco Picos junto a la cascada.

El ruido de los rotores de un helicóptero es muy distintivo, - basta con presentar a Sho, Caballero de Acero, en C.U. con un radio transmisor y al fondo el sonido de las helices, para deducir que va en helicóptero. Los objetos sin sus sonidos característicos, no cumplen apropiadamente su función principal.

El ruido ambiente tiene una función principal: de enlace, es decir, cuando se tiene que separar la escena con diferentes encuadres, el sonido de fondo continua estable, al tiempo que el público observa las tomas, seguirá escuchando los ruidos - del fondo. "Si la lente representa el elemento divisor, el micrófono representa el principio de conexión". (1)

Por ejemplo, en el cap. 30, Saori es llevada por los cuervos que no dejan de graznar y aletear, este ruido es constante durante el esfuerzo que hace Seiya para rescatarla, puesto que el Caballero se muestra en diferentes planos y movimientos de cámara; el graznar y aleteo de los cuervos se sigue escuchando, aunque a veces, más débil, señal de que poco a poco se alejan y presiona aún más a Seiya para apresurarse y darles alcance - antes de que sea demasiado tarde. El ruido que hacen los cuervos, desaparece después de que Seiya los golpea y Saori cae al vacío.

Un medio de enlace perfecto, también lo es el diálogo, sin importar que personaje se encuentre en el cuadro, el diálogo - continuará usando voz en off.

Como es el caso del cap. 73, el Anciano Maestro se comunica - (a través de su cosmos) con los Caballeros Dorados y les revela la verdadera identidad de Arless y mientras lo hace, por medio de cortes se presentan a los Caballeros de Oro y un flash-back de cómo obtuvo su poder.

1.Vale, Eugene. Técnicas del Guión para Cine y Televisión. p.29

6. Música de Fondo.

Es una parte importante de la banda sonora que ayuda a la presentación del relato. La música de fondo también transmite información sobre todo, para enfatizar emociones y carácter, - acentúa y afirma como leit motiv. Así lo indica el melodrama, es el tema que identifica a personajes, ambientes o situaciones que también son apoyados con el ruido ambiente, objetos y demás elementos visuales que conforman el cuadro.

La música de fondo hace exponer los sentimientos de los personajes a los receptores. En este sentido, tenemos el caso de Hyoga en el cap. 47, cada ataque que se iba a presentar, - por parte del héroe o el antagonista, se intensificaba el sonido paulatinamente acentuando la violencia del ataque. La expresión de sorpresa y perturbación cuando Camus le muestra a Hyoga el barco, donde yace su madre en las profundidades del mar siberiano y que acaba de hundir aún más, son apoyados por música de fondo que expresa desesperación por parte de Hyoga al no poder hacer nada para evitarlo, al tiempo que se deja ver en un C.U. de él para mostrar sus reacciones.

Cuando Hyoga se da cuenta de que Camus insultó a su madre y a Crystal, aparece el leit motiv que indica que los héroes recuperan sus fuerzas y que se preparan a atacar con todo su poder, a la vez que aparecen imágenes de cisnes y auroras boreales para regresar a Hyoga a punto de atacar. Este leit motiv sigue aquí, para unir los diferentes cuadros que se presentan. Esta es otra función de la música de fondo.- En la secuencia climática, Camus derrota al Caballero de Bronce, al tiempo que va cayendo, se va despidiendo de sus amigos

7

y le pide perdón a Saori por no poder obtener el séptimo sentido, la música de fondo denota sentimientos de tristeza, de abatimiento y desesperación al ver al héroe caído.

En esta serie, se encuentran leit motiv para cada personaje, para cada situación: de lucha, de pesimismo, de sorpresa, de angustia; para final de capítulo, sobre todo si es climático; para momentos divertidos y momentos de triunfo.

También cuando aparece el cosmos de cualquier personaje y hasta de las armaduras doradas. El tema de fondo cobra vida - cuando sirve al relato, que al escucharse por separado, remite a imágenes de las secuencias a las que pertenece.

La combinación de todos estos elementos sirve para dar una definida y rica información acerca de lo que se nos presenta - en el cuadro. Mientras que la historia avanza, el interés va - de un personaje a otro, de un decorado a un objeto, de un accesorio a personajes o de una fusión de elementos a otra.

4.2.1. Atributos Icónicos de los Personajes.

Para que el personaje tenga vida dentro de la historia, es necesario que tenga acción y caracterización humana para seguir y comprender la situación, ya que ésta no puede existir por sí misma.

La conducta del hombre es a veces impredecible pero no accidental, pues la constitución de la personalidad agrupa muchos factores y no siempre es sencillo y claro pero es estable. Ya que un ser humano se conducirá y actuará de diferente manera según la situación en que se encuentre. Lo importante de un personaje, es transmitir su caracterización humana al espectador.

La caracterización se refiere a los rasgos del ser humano, el carácter forma parte de estos y las características son elementos que forman el carácter del personaje, que se muestra a través de acciones y éstas pueden ser el sentir, el hablar, el pensar al igual que el saltar, caminar, luchar, besar, dormir o un diálogo que exprese las preferencias o disgustos del personaje. (Ver a Eugene Vale en Técnicas del Guión para Cine y Televisión).

De este modo, los personajes son creíbles por medio de sus gesticulaciones y conducta las cuales acentúan su personalidad, su forma de actuar ante las situaciones y reaccionar ante ellas aunando a esto la originalidad de la estructura narrativa y el leit motiv, crean una fisionomía completa, no sólo física, sino también intelectual y moralmente. Así como un ser humano no es real si tiene garras y una larga cola, así un personaje, no será verídico, si tampoco tiene emociones o temores.

De esta manera, tenemos que en Caballeros del Zodiaco, color y personajes están manejados de una forma dinámica y actualizada, mantienen el sello característico de las producciones japonesas que contienen gran importancia icónica respecto a los personajes, sus rasgos físicos, los gestos que resaltan o dan a notar sus estados de ánimo, la ropa que usan y su apariencia externa.

Estas características tienen mucho que ver para complementar un personaje de dibujos animados, además de sus rasgos psicológicos, puesto que los dos se complementan. Estos aspectos son denominados, por Propp, Atributos de los Personajes. Es decir, las cualidades exteriores o rasgos particulares de los personajes, que se explicaron en el capítulo tres de este trabajo, y en este apartado se detallarán icónicamente.

Los personajes, de Caballeros del Zodiaco, tienen cada uno su propio estilo y son distinguibles de sus compañeros. Todos, en cuanto a sus rasgos físicos, aunque son de diferentes nacionalidades: japonesas, rusas, chinas, griegas, etc., tienen ojos grandes y redondos, nariz y boca perfecta.

Una de sus primeras características para distinguirlos, es su color de piel, por ejemplo: Seiya, Ikki y Shiryu tienen el mismo tono de piel, moreno claro; Hyoga, blanca bronceada; Shun, Saori, Shunrei, Marin y Sheena, blanca, y la más notable es la del Anciano Maestro, violeta. Que, según el lugar, la situación y el color que se encuentre de fondo, se hacen notar intensamente. Como se observará más adelante, cuando se hable acerca de los colores.

Igualmente, la parte más distinguible, física en los personajes principales es el color de cabello, por ejemplo, Seiya - tiene el cabello de color café oscuro (castaño oscuro); - - Hyoga, amarillo (rubio); Shiryu es pelinegro; Shun al igual - que Sheena, tienen el cabello verde; Ikki negro azulado, y Saori color violeta. Sus cabelleras siempre ondulantes nos revelan acción en el personaje.

También existen otros personajes que sobresalen por su color de cabello: entre los Caballeros Dorados, por lo regular se usa el negro azulado, el violáceo, negro, rubio y verde - - accua; otros personajes lo tienen rosa, gris, lila, rojizo. Hemos tomado este aspecto como real o común, puesto que los personajes tienen todos los rasgos de ser humano.

Otro rasgo característico y común en todos los personajes de Caballeros del Zodiaco, es su presentación, con posturas imponentes y dramáticas, la mayoría de ellos con un compás de - piernas más separado que les otorga peso y magnificencia en su posición.

CARACTERISTICAS DE LOS BISHONEN.

Pero en Caballeros del Zodiaco, no todos los buenos son bellos y no todos los malos son feos. En esta serie encontramos la característica de los Bishonen, que como ya se explicó en - el capítulo dos, son jóvenes exageradamente bien parecidos, bellos o hermosos y estos pueden ser héroes o antagonistas.

Entre los que tenemos, por ejemplo, a Shaka de Virgo, Caballero Dorado, guardián de la sexta Casa del Zodiaco; y Milo de Escorpión Caballero Dorado, encargado de custodiar la octava -

Casa del Santuario; aunque estos, después se vuelven buenos. - Siendo esta serie, melodrama en donde los adversarios tienen la oportunidad de hacer acto de contricción reparando sus errores con base a un código de honor que se interpola con el de los héroes para así, ayudarlos con su misión. Que es el caso de estos Caballeros.

Asimismo, tenemos a Misty, Caballero de Plata, con la orden de aniquilar a Seiya por mandato del Patriarca; el Caballero Dorado Afrodita de Piscis, y Saga de Geminis o Arless, todos ellos cubren la característica de Bishonen y son antagonistas, con rasgos finos y delicados, acentuando su calidad moral dentro del relato, puesto que sin sus intrigas, conspiraciones y mentiras, la estructura narrativa carecería del móvil melodramático.

Aunque también encontramos a antagonistas feos: Moses y Jamian, Caballeros Plateados; Jango y los Caballeros Negros de la Isla Muerte; y Agora de Loto, con rasgos muy toscos sobre todo la nariz, y la boca exageradamente grande al hablar. La mayoría de ellos, altos y figura atlética. Su gesticulación hace resaltar la mirada cínica y ruin, al igual que la risa sarcástica, éstas acentúan el deseo de poder para sí mismos. A la vez que logran la empatía o antipatía con el público.

Pero cuando son buenos y se vuelven malos moralmente, o viceversa, el cambio que sufre el personaje se aprecia en el rostro: rasgos más angulosos, sobre todo en los ojos con un pequeño toque rojizo en las pupilas, cabello difuminado y oscurecimiento de su faz.

Tal es el caso de Crystal, Caballero de Plata y maestro de Hyoga, en el cap. 47 (sec. 7 de acción violenta flashback), donde Arless lo corrompe espiritualmente y se puede apreciar perfectamente el cambio, esta secuencia se ilustra en el capítulo - tres de este trabajo.

También Saga sufre ese cambio, pero él, de malo a bueno moralmente, esto se acentúa valiéndose del color de cabello, que de gris cambia a azul, sus facciones se suavizan y el personaje se presenta con matices más brillantes, mientras le pide - perdón a Athena en el capítulo 73 (sec. 14 climática).

Existe otro caso más de transformación de bueno a malo, y este es con Ayoria de Leo, también convertido por Arless, pero sólo podemos apreciarlo en algunos flashback y por instantes, pues eso sucede en el episodio 52, El Legendario Golpe Satánico de Arless, fuera de la muestra representativa.

Por otra parte, al hablar de lo gestual, que hace resaltar o da a notar los estados de ánimo de los personajes que hacen sentir al receptor que son verídicos por la personalidad propia que los envuelve, estamos hablando del resultado que el - autor logró al plasmar el vínculo de los rasgos individuales - de sus personajes con los problemas actuales de su época aunado a la trama que mezcla acciones complejas que a través de la contienda narrativa, hace una pasión o una actitud intelectual en el personaje (ver a Umberto Eco en Apocalípticos e Integrados).

Así podemos decir, globalmente, que en Caballeros del Zodiaco, los aspectos verídicos que los identifica, a la mayoría de ellos, son los rasgos de seriedad, preocupación, sorpresa y a veces el llanto.

7

Pero muy pocas veces se les ve sonreír o hacer bromas. Esto lo podemos encontrar en las secuencias de información, por ejemplo en el cap. 49 (sec. 10 de información flashback), vemos a Shiryu y Shunrei platicando, a la vez que éste le entrega una flor a su compañera. Aquí los podemos ver sonreír, incluso Shunrei se ruboriza. Pero fuera de ahí, él continúa peleando y se preocupa o se enoja, según la situación en que se encuentre. Al igual que ella, se muestra asustada e inquieta por el bienestar de Shiryu.

También en el cap. 10 (sec. 2 de información), tenemos otro ejemplo, donde se puede apreciar como Seiya y Saori tienen expresiones diferentes a los que comunmente demuestran: serios, preocupados y a veces enojados. Aquí por vez primera, Saori se sonroja y Seiya se apena, además de hacer la limpieza de su casa en cuestión de segundos. Estos pequeños detalles son los que hacen sentir veraz y reales a los personajes como seres humanos comunes y corrientes y no como superhéroes dedicados a salvar la vida de la raza humana.

Con estos aspectos se logra fácilmente una relación empática, tanto con los héroes como con sus adversarios. En la que el público entiende motivos, comparte emociones dentro de las acciones y se identifica con los personajes intelectualmente.

En cambio, los que se carcajean a lo largo de la serie, son los antagonistas; esa risotada sarcástica, esa mirada cínica y ruin son los que les caracteriza, al igual que la furia, la seguridad de victoria y de sus poderes. También, es muy común en los adversarios, el asombro y el miedo, como les ocurrió a Misty, Máscara Mortal, Saga, Jango y Jamian entre otros, al ver que sus oponentes les superaban en fuerza física y espiritual, al grado de quedarse inmóviles.

CATEGORIAS SOCIALES O PROFESIONALES.

La apariencia externa y la ropa que usan son llamadas por Propp, como formas que pertenecen a categorías sociales o profesionales que, en esta serie, son sin duda una combinación - del presente con el pasado. Por ejemplo: Seiya, Hyoga, Shiryu, Ikki, Shun, Shunrei, Tatsumi y Saori, entre otros que no aparecen en la muestra representativa, pero sí a lo largo de la serie, usan ropa contemporánea, aunque los vestidos de Saori conotan una clase social más alta a la de los demás.

Pero existe el toque del pasado, en donde se notan vestigios del antiguo paganismo y diferentes costumbres y creencias. Lo podemos ver en Mu y Kiki, en el cap. 10; en el Maestro de Ikki; Cassios, alumno de Sheena; Ayoros y Ayoria, Caballeros - de Oro; Rheda y Spica, amigos de Shun, y Saga, entre otros, todos ellos visten las antiguas ropas griegas. También encontramos a Shiga y Agora, alumnos de Shaka, ellos más bien visten - las ropas de la antigua India.

Su vestuario, vestidos, capas y túnicas siempre ondeantes (ya sea con el viento o con el poder del cosmos) denotan movimiento en los personajes. Todo esto, complementando una atmósfera de color y misticismo.

EL COLOR Y EL EQUIPO SENTAI.

Asimismo, estos aspectos icónicos se fusionan para darnos una personalidad completa del personaje, puesto que su apariencia externa y su perfil psicológico van unidos, y esto se aprecia en la característica Sentai, que, al igual que los Bishonnen, se explicó en el capítulo dos.

7

Dentro de esta característica, habíamos dicho que los colores juegan un papel importante en los equipos Sentai, dando en la mayoría de los casos, la ubicación dentro del grupo y el estereotipo del personaje. Pero para dar una visión más amplia - de este aspecto, hablaremos un poco de los colores, desde el punto de vista occidental, para complementar a los Sentai.

Llamamos color al efecto que originan los rayos de luz reflejados por un cuerpo en el sensorio común, a través de la retina del ojo. El color tiene tres dimensiones fundamentales:

1. TONO O MATIZ. Se refiere al nombre del color, y es el aspecto más distintivo de este.

2. SATURACION. Es la pureza del color, según la cantidad de blanco que tenga, tendrá más saturación. Un color saturado es sencillo y simple. Cuando un matiz tiene mucho blanco, se le llama color pastel.

3. LUMINOSIDAD O BRILLO. Es la presencia de luz en el color, es básica, ya que ilumina los objetos y los hace visibles. Estos dos elementos van unidos, puesto que sin la luz, no podríamos percibir los colores.

En el brillo se pueden identificar los matices primarios - como son el rojo, azul y amarillo. Cada uno de estos colores, tienen características elementales, por ejemplo, el amarillo - se considera el más cercano a la luz y al calor; el rojo tiene más a las emociones es activo y el azul es suave y pasivo.- El rojo y el amarillo dan la impresión de extensión y el azul de concentración, pero al mezclarse se adquieren nuevos conceptos. Y también se obtienen los matices secundarios.

El color tiene una fuerte relación con las emociones, está saturado de información, puesto que tiene conocimientos visuales más agudos y forma una importante base de expresiones visuales, en la cual, cada matiz tiene múltiples definiciones simbólicas que ofrecen un extenso campo de información dentro del mensaje icónico.

De acuerdo a su saturación se pueden clasificar en pasivos y activos. Los colores activos tienen más saturación y se llaman cálidos; por el contrario los colores pasivos tienen menos saturación y se designan fríos.

La licenciada Graciela Alba Zamudio, cita a Goethe, el cual decía que "...los colores se deben medir por la frecuencia de la onda [...] los colores con longitud de onda baja son [...] fríos y si la longitud de onda es alta, son cálidos". Y entonces tenemos que los colores son:

ACTIVOS	{	AMARILLO-VIVACIDAD NARANJA- ACTIVIDAD ROJO -DINAMISMO	}		PASIVOS	{	AZUL - EQUILIBRIO MORADO-PASIVIDAD GRIS -COSAS ESTETICAS	}
---------	---	---	---	--	---------	---	--	---

Los colores de una u otra forma, tienen influencia sobre el ser humano, poseen diversos significados emocionales y subjetivos culturalmente hablando, a continuación se enumeran los más conocidos, así como la relación del color con la característica Sentai dentro de Caballeros del Zodiaco -en la animación japonesa el término Sentai se refiere a un equipo de héroes donde los colores juegan papel importante, pues proporcionan la ubicación del personaje dentro del grupo y su estereotipo-.

ROJO.

Es uno de los colores primarios y el primero en el espectro solar, produce una sensación estimulante sea fuego, calor, energía, vida, ira o alegría, nos remite a la sangre, la belleza, la riqueza, la unión y el impulso entre otras. En ciertos pueblos era sinónimo de rango, donde sólo los guerreros y los caballeros tenían derecho, en China o Roma, a llevarlo en su atuendo, los sacerdotes mexicas se teñían el cuerpo con ocre rojizo y el hombre de Neandertal cubría los cadáveres con pintura roja para proteger su esencia vital.

En el equipo Sentai específicamente, el rojo es el líder, quien da el ejemplo a seguir y sacrifica su vida por los principios que defiende, por lo regular combinado con blanco recordándonos la bandera japonesa.

Dentro de Caballeros del Zodiaco, corresponde a Seiya el estandarte rojo. Cuando no lleva armadura (blanca con líneas rojas) sus ropas determinan su lugar dentro del equipo. Seiya posee capacidad de liderato, tiene un gran espíritu de lucha, arriesga la vida una y otra vez para defender o salvar a la diosa Athena y por ende a la humanidad, asimismo, deposita una confianza absoluta en sus amigos.

Además de la fortaleza de espíritu que demuestra -lo cual impulsa al resto de los Caballeros a seguir combatiendo- su presencia de ánimo característica, conforta a sus amigos fuera de la batalla.

AZUL.

Color primario y quinto en el espectro solar; produce la sensación de profundidad, pureza, inmortalidad, infinidad o tranquilidad. Es calmante, se traduce en reposo aunque en exceso puede ser deprimente. Remite a la divinidad celestial y por tanto, a lo paradisiaco.

Refiriéndose a linaje real es símbolo de rango y nobleza, pues en la antigüedad se creía que tanto reyes como sus descendientes poseían sangre azul.

En el grupo Sentai, el azul toma el mando en ausencia de su líder, por lo regular son bien parecidos, serios, discretos y solitarios.

Hyoga, Caballero del Cisne lleva este color en Caballeros del Zodiaco. Rubio de ojos azules con carácter altivo y arrogante, su aire solemne queda atrás al entrar en combate para ayudar a sus amigos a salvar a Saori, ofreciendo la vida por ellos.

A pesar de que su armadura es blanca, conserva elementos de color azul de igual manera que en su atuendo característico -muñequeras y playera-.

VERDE.

Es un matiz secundario resultado de la mezcla de azul y amarillo, es el cuarto color en el espectro solar. Se relaciona con la sensación de pasividad, calma, quietud, inmortalidad, esperanza, equilibrio, paz y fuerza espiritual, es un color que remite a la esencia de la vida, la naturaleza.

Dentro del escuadrón Sentai, el personaje que lleva este color posee gran nobleza de sentimientos y un sentido de auto-sacrificio mayor al de sus compañeros; estas características puede presentarlas también el color negro, pero de este hablaremos más adelante.

Shiryu es el personaje con estas peculiaridades, aunque fuera de su armadura verde, su vestimenta distintiva es de color violáceo, blanco o negro.

Su carácter es tranquilo, equilibrado proyectando paz y fuerza espiritual. Es quien más se dedica a la meditación para buscar la armonía con su entorno.

La gran lealtad de Shiryu hacia sus amigos y Athena, le obliga a dar todo de sí mismo en los combates y si es preciso, llegar al sacrificio para salvar los principios por los cuales lucha, es el primero que, quedándose a combatir, da a sus compañeros oportunidad de avanzar o quien decide arriesgar su propia vida, como la única forma de vencer al enemigo.

ROSA.

Es el color producto de la mezcla de rojo y blanco, da sensación de fragilidad, belleza, delicadeza, ternura, suavidad y pasividad, entre otros. El rosa es un matiz indefenso, sumiso, dócil y de pureza, está unido a la flor del mismo nombre, símbolo de restitución y renacimiento.

En el aspecto Sentai, el color rosa tiene la apariencia de fragilidad y conlleva la necesidad de protección, sin embargo, posee habilidades o fuerza que se manifiestan cuando la situación se vuelve crítica.

En Caballeros del Zodiaco este color corresponde a Shun - (el color es reforzado por el hecho de que es el único Caballero del grupo inspirado por una figura mítica femenina; Andrómeda) de aspecto frágil, sumiso y pacifista, evita combatir a toda costa, porque le desagrada hacer daño a los demás. Incluso sus compañeros pensaban que no podría ser caballero por su carácter amable, pero cuando no tiene opción está dispuesto a luchar e incluso morir por Athena, sus amigos y la humanidad.

BLANCO.

Corresponde a luz solar no descompuesta en los colores del espectro. Remite a la pureza inmaculada y por ende a la honestidad, limpieza, claridad, virginidad e inocencia; siempre representado por elementos como la nieve, las nubes, la plata y la luna entre otros. Es un descanso para la mirada.

En el equipo Sentai, este miembro es misterioso, solitario, problemático, rebelde e incluso anarquista. Regularmente aparece cuando el equipo o el combate parecen no tener esperanza. - Se unirá al grupo aunque en un principio haya luchado contra él en calidad de antagonista.

El hombre enigmático en Caballeros del Zodiaco es Ikki, Caballero del Fénix, altivo, arrogante y engreído, le desagrada permanecer siempre en grupo pero es capaz de sacrificarse ayudando a sus compañeros en combate.

No lleva por fuerza el blanco total en su armadura, ni en su atuendo característico.

En el escuadrón Sentai, en caso de no existir el blanco puede substituirlo el verde o el negro.

NEGRO.

Es la ausencia de todo matiz, produce la sensación de la - nada, sin futuro ni esperanza, es apagado, insensible e indife-
rente. Representa muerte, tristeza, pesimismo, infelicidad, -
aflicción y pasividad absoluta entre otras cosas.

En el equipo Sentai puede presentarse en dos términos, o es el personaje noble y sacrificado o el solitario anarquista y problemático, en caso de no existir negro, su lugar lo ocupa el blanco o el verde.

Dentro de la serie, encontramos al grupo de Caballeros Negros renegados bajo las ordenes de Jango, homólogos malignos - de los cinco Caballeros de Bronce (Pegaso, Cisne, Dragón, An-
drómeda y Fénix).

AMARILLO.

Es el tercer color del espectro solar, semejante al oro - tiende a la claridad, la fuerza y la eternidad divina. Es cálid-
do, violento, intenso, brillante, tiende a la nitidez, al res-
plandor y a la transparencia, produce sinceridad, libertad, -
omnipotencia e inmortalidad.

En el grupo Sentai el personaje que lleva este color es va-
leroso, animoso, hábil, activo, terco y el kamikasi (suicida)
del equipo, su presencia no es forzosa por lo que en ese caso
sus características se dividen entre los personajes restantes.

Este color está presente en los Caballeros Dorados quienes
representan la fuerza, el valor y la dignidad puesto que son -
la élite de los 88 Caballeros que protegen a la diosa Athena.

VIOLETA.

Es un color rojo subido similar al violado, este matiz produce calma, armonía, templanza, dominio, paz, quietud y descanso; también supone equilibrio entre tierra y cielo, sentidos y mente, pasión e inteligencia o amor y sabiduría.

Este color no pertenece ya a la característica estricta - del equipo Sentai, pero los guías y maestros (si bien no todos) lo usan. Está presente en las largas cabelleras de Saori y Mu de Aries; así como en Crystal, el instructor de Hyoga y en la persona de Roshi, maestro de Shiryu. Todos ellos presentan el dominio, la calma y la templanza física y espiritual que debe tener un mentor.

COLORES DENTRO DE CABALLEROS DEL ZODIACO.

En Caballeros del Zodiaco los colores primarios -rojo, azul y amarillo- tienen importante presencia enriqueciendo la narrativa icónica según su tono (matiz), saturación (pureza de tono) y brillantez (dependiendo de la intensidad de la luz). Por ejemplo, cuando se reciben malas noticias el fondo se tornará oscuro, sea negro o azul, haciendo resaltar las facciones del personaje al igual que sus ropas en colores brillantes y su tono de piel, como sucede en el cap. 10 (sec,2 de información) cuando Seiya recibe de Saori, el sobre negro (desde aquí se advierte la fatalidad) donde Ikki lo reta a un enfrentamiento para saber quién se quedará con las partes de la armadura dorada.

Aunados al negro y azul, los colores rojo, verde, naranja y gris, todos oscuros enfatizan situaciones de preocupación,

7

tristeza, presentimientos fatalistas o trágicas sorpresas y - dan el toque dramático al momento en que el héroe que ha sido fuertemente golpeado cae vencido. Los fondos de la escena tendrán los mismos colores mezclados, provocando un ambiente castrófico y adverso.

Cuando los personajes sangran, el rojo es saturado y brillante contrastando con un fondo oscuro; de la misma forma se presentan el fuego y el magma de una erupción volcánica haciendo resaltar aún más la situación como sucede en el cap. 32, La Isla de la Reina Muerte.

En resumen, el mal y la fatalidad lo representan el negro, rojo y azul oscuro.

Por otro lado, los colores utilizados en secuencias donde la situación implica espacios abiertos a la luz diurna son fondos saturados o brillantes, amarillo, blanco y azul primordialmente para ciudades, montañas o los templos y columnas del Santuario griego.

Los colores cálidos rosa y amarillo se emplean en prados, jardines o bosques junto al blanco, verde en diversas gradaciones, violeta y púrpura siempre en armonía con un cielo azul, logrando así transparencia y una escena reverberante agradable a los sentidos, como en el caso del cap. 56 sec.2 de información y - en el episodio 59 sec.1 situación inicial.

Amarillos, terracotas, grises y cafés se reservan para playas y montañas (cap. 30 sec. 7 de información).

Rojo, anaranjado, amarillo y violeta con distintos grados de saturación y brillo se combinan en los ocasos creando decorados majestuosos que en ocasiones sirven de fondo al combate.

En los episodios 24 y 25 en la playa, Seiya lucha contra Moses y Marin contra Asterión, la situación es mortalmente peligrosa; este ambiente se acentúa con el mar rojo y espuma blanca, o bien en azul oscuro con orlas de espuma rojiblanca.

En cambio, durante un combate donde existe un ambiente de cólera, un mar agitado en naranja, rojo y azul oscuro junto a un cielo lleno de nubarrones y relámpagos, amplifica y destaca la ira del personaje, como sucede en el capítulo 49 (sec. 23 fin de capítulo) al enfrentarse el héroe contra el antagonista.

Las secuencias nocturnas presentan azules y grises combinados con negro, que logran precipicios, peñas y rocas amenazadores, llenando la atmósfera de riesgo e incertidumbre (cap. 30 sec.3 climática) o hacen insondables las profundidades del mar siberiano (cap. 47 sec.9 de información).

Estos colores también se presentan en el interior de las Doce Casas del Zodiaco, por ejemplo en la estancia del Patriarca, se combinan y hacen resaltar la alfombra rojo brillante que lleva hasta un trono dorado que magnifica el ambiente, subrayando la autoridad del personaje, caso contrario ocurre en la casa de Cáncer donde azul, gris y negro provocan una atmósfera opresiva, incluso claustrofóbica.

Por otro lado, para presentar el cosmos -energía espiritual que se manifiesta en torno al cuerpo de los Caballeros o una comunicación a través de éste, no importando a qué categoría pertenezca el personaje, se emplean colores brillantes - - (azul, blanco, verde, rosa y naranja para Seiya, Hyoga, Shiryu, Shun e Ikki respectivamente), en el caso de los Caballeros Dorados y Athena, el resplandor es áureo, asimismo, las armaduras despiden brillo propio.

El amarillo y el blanco están asociados con el final de la lucha, el triunfo o la esperanza.

Se armonizan o contrastan los colores fríos y cálidos de manera interesante enfatizando la actividad y el movimiento, al mismo tiempo el color refuerza aspectos narrativos como - en el flashback o aunado a la cámara lenta remarca paso a paso lo que sucede en una fracción de segundo dentro de la historia.

Los colores, como ya se mencionó, producen sensación de temperatura, además de distancia (rojo, naranja y amarillo - parecen más cercanos; violeta y verde son intermedios mientras que los azules dan impresión de lejanía) o de emoción, ésto realza y da espectacularidad a las composiciones, lo - que se traduce en asurados, diagonales, personajes delineados en azul o rojo sobre fondos negros y otros variados efectos visuales más que enriquecen los elementos que conforman los decorados.

4.2.2. Elementos y Composición Visual.

Se denomina composición visual al conjunto de color, forma (punto, línea, planos y volúmen) ritmo y perspectiva entre - - otros, que equilibra, armoniza y distribuye estos dentro del - cuadro o escena.

PERSPECTIVA.

La perspectiva es la base fundamental mediante la cual una figura u objeto en cualquier posición, entra en relación espacial correcta con aquello que la rodea inspirando sensación de realismo, es precisamente por eso una representación engañosa de los objetos, es decir, entre más lejano esté un objeto de la retina, más reducido será su tamaño, cuanto más cerca se halle aumentará su talla.

Esto es causado por los rayos luminosos que se desprenden diagonalmente de un cuerpo iluminado reuniéndose en la retina, en forma de cono.

Laura Cárdenas (Véase El Lenguaje Pictórico) divide la perspectiva en:

1.LINEAL.

Se perciben los rayos luminosos sobre líneas diagonales - que convergen en un mismo lugar llamado punto de fuga, localizado sobre la línea del horizonte o línea visual puesto que se ubica a la altura de los ojos.

La perspectiva lineal transmite inmovilidad y aislamiento. Se presenta en Caballeros del Zodiaco, entre otras situaciones, - cuando se evoca a un personaje ausente o que representa una - amenaza, como sucede en el episodio 10 (sec. 13 final), donde

Seiya recuerda el reto lanzado por Ikki, en ese instante aparece la figura de éste flanqueado por dos Caballeros a derecha e izquierda; en esta situación el punto de fuga parte de Ikki e indica el equilibrio del cuadro.

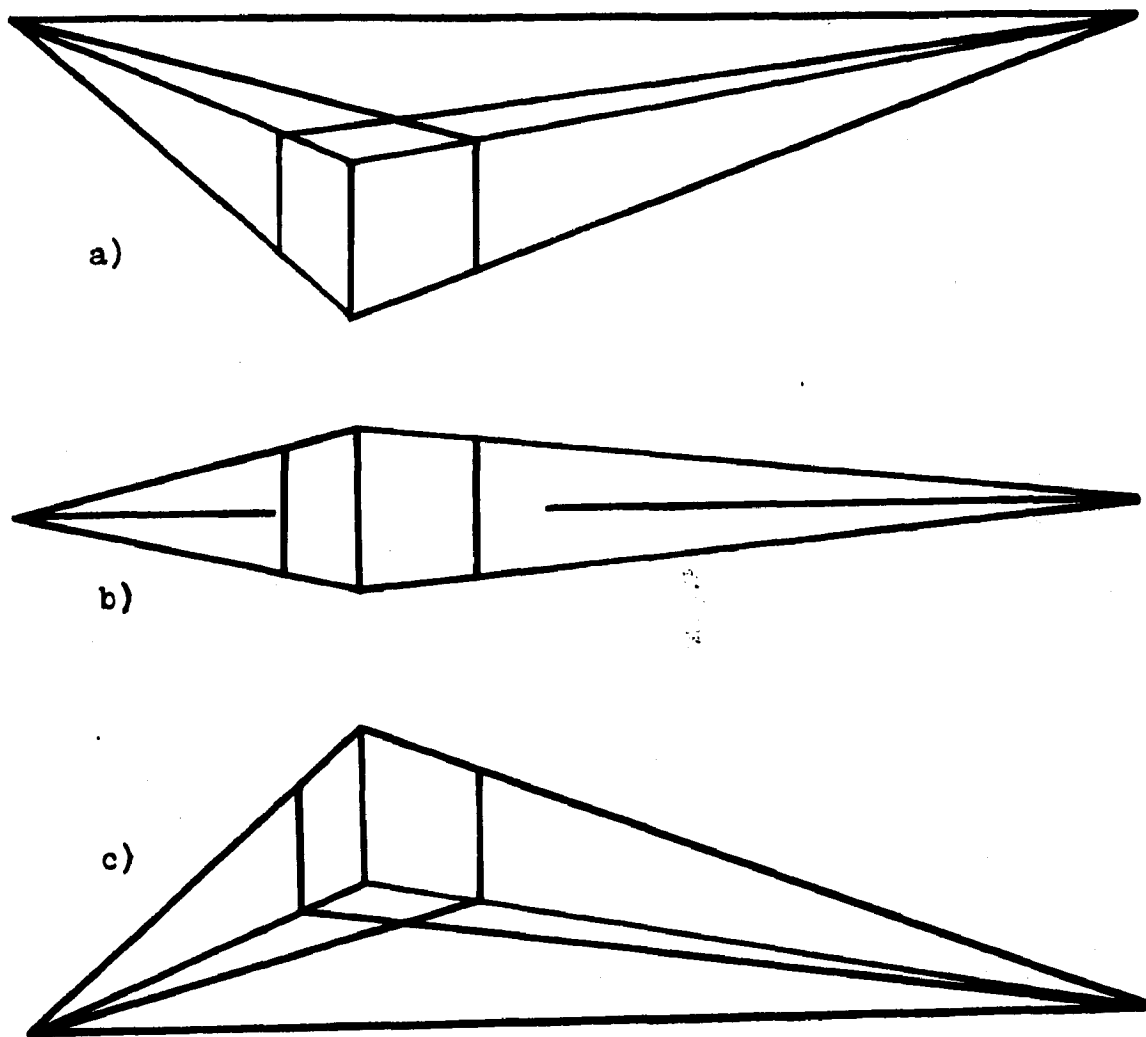


Fig. 22

- a) Abajo de la línea del horizonte.
- b) En la línea del horizonte.
- c) Arriba de la línea del horizonte.

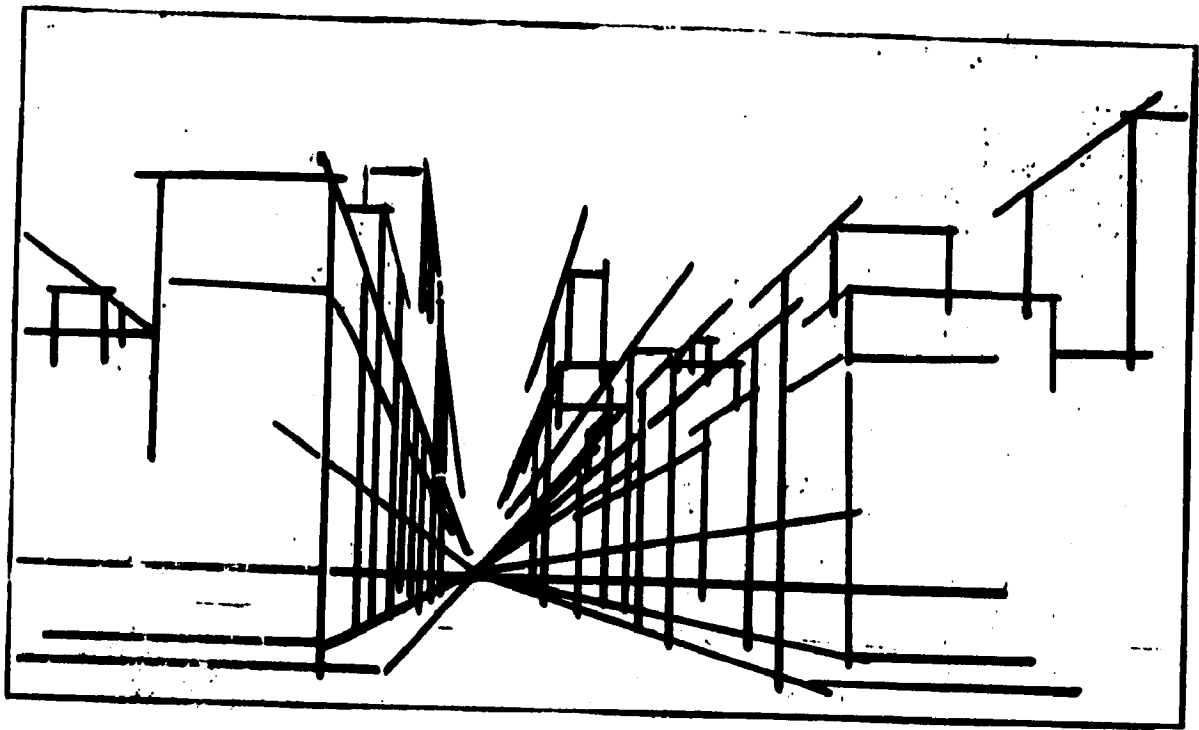
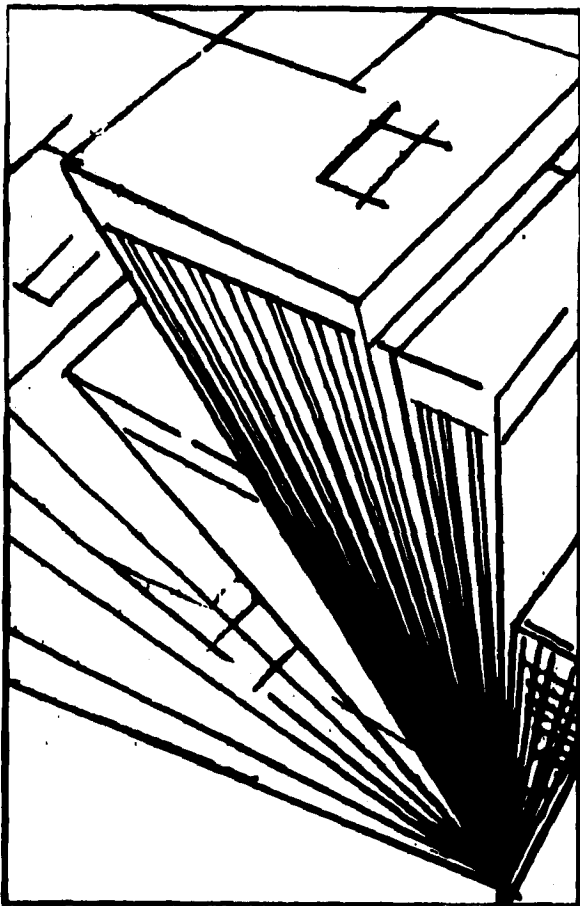


Fig. 23. Punto de fuga sobre la línea del horizonte.

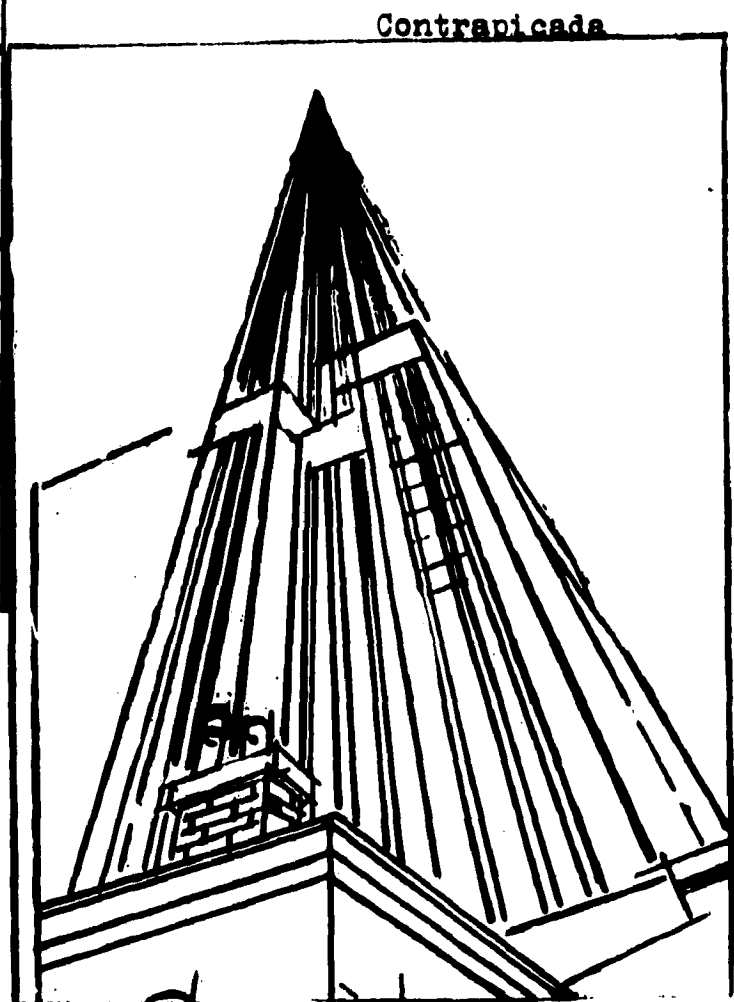
2. AMPLIFICADA.

Las líneas diagonales se reducen puesto que la distancia entre lo grande y lo pequeño se acorta, este tipo de perspectiva se puede apreciar en el encuadre (shot) cinematográfico llamado picada con su respectivo opuesto, la contrapicada.

Fig. 24



Picada



La picada resalta las estructuras y los personajes, dando impresión de altura, magnificencia, respeto, grandeza e invulnerabilidad entre otras cosas. En el aspecto narrativo, acentúa características dramáticas y dinámicas.

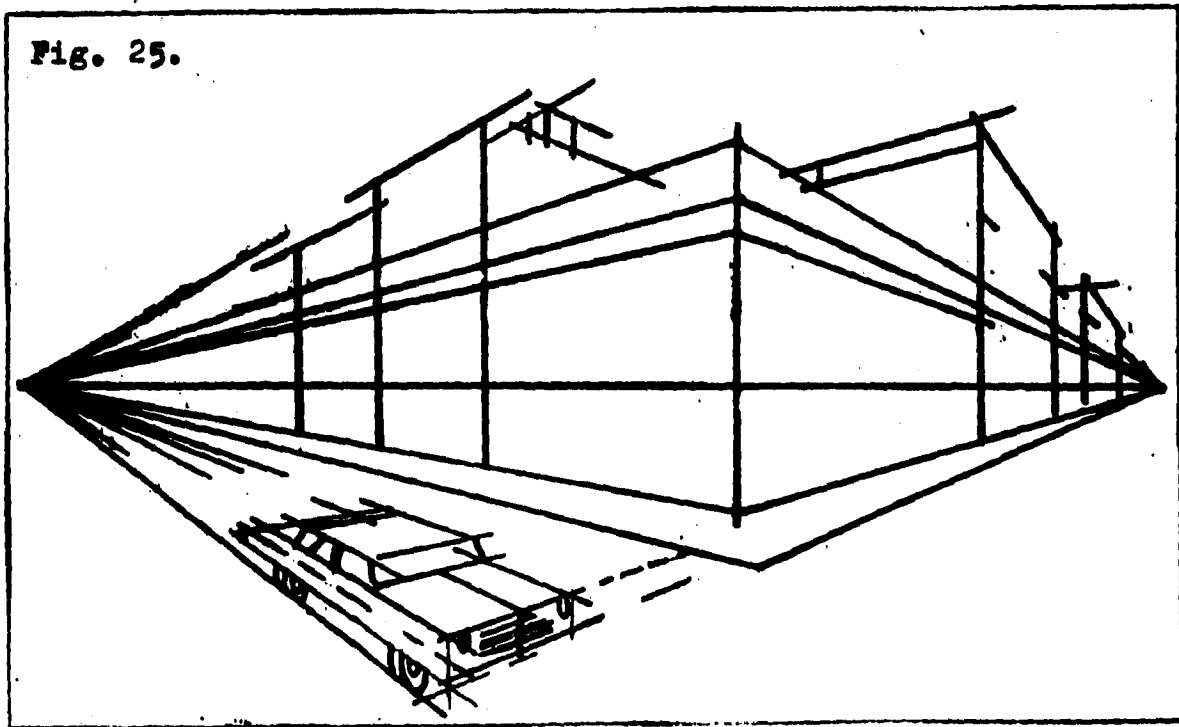
Dentro de la serie vemos este plano con frecuencia, cuando se desea engrandecer un objeto (proveyéndolo de dignidad e importancia) o personaje, regularmente antagonista o instructor de un caballero.

En el cap. 30 sec. inicial, Saori y Seiya van cayendo en el abismo, la picada recalca la desesperación del momento y la angustia del héroe por salvarla.

3. MULTIPLE O SIMULTANEA.

Se unen diversos puntos de fuga para dar movimiento y dinamismo.

En los primeros episodios de Caballeros del Zodiaco, la acción transcurre en la ciudad, los múltiples edificios y calles constituyen un ejemplo de esta perspectiva.

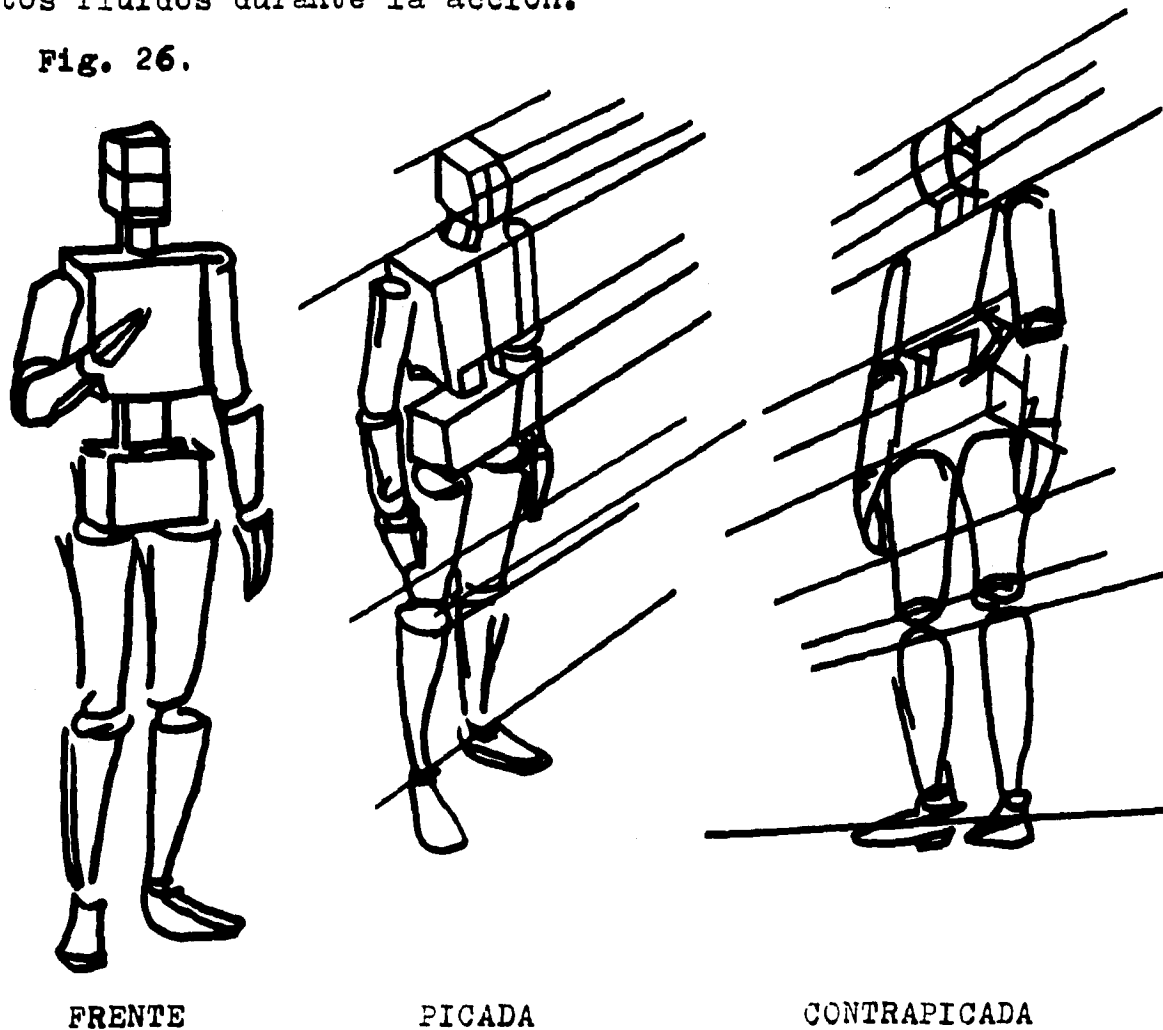


4. ESCORZO.

Cuando los cuerpos se inclinan alejándose de la visión, - parece que se acortan o achatan, en una figura humana hay partes que se inclinan o doblan distanciándose y adoptando ángulos varios, esta situación se denomina escorzo.

Es representar, acortándolas de acuerdo con las reglas de la perspectiva, las cosas que se extienden en sentido perpendicular u oblicuo al plano sobre el que se dibuja (ver Diccionario de la Real Academia Española), es la habilidad de dibujar la figura en perspectiva, si ésta carece de escorzo en determinados momentos, tenderá a lucir plana, rígida e incluso deforme; empleada adecuadamente provee al personaje de movimientos fluidos durante la acción.

Fig. 26.



ENCUADRES DE CAMARA.

Según las características y el medio por el cual se proyecte, la imagen se divide en dos: estática -comic. anuncio publicitario, fotografía. etc.- y dinámica, televisión y cine. Caballeros del Zodiaco es un relato que pertenece a esta última categoría.

Dependiendo del punto de vista -horizonte o perspectiva- que se observe en el encuadre, cada toma tendrá su importancia a nivel narrativo. Puesto que el objetivo final del lenguaje cinematográfico es obtener el mayor provecho del relato, para hacer un buen uso de este. En el lenguaje cinematográfico, las diferentes tomas se enumeran de la siguiente manera:

LONG SHOT (L.S.)

Encuadre muy abierto que se utiliza para las panorámicas, permitiendo profundidad y majestuosidad en la imagen, se pierden detalles pero ubica al espectador en un espacio y lugar. La mayor parte de los capítulos de esta serie tienden a esta toma haciendo que el receptor se situe en el decorado en que se encuentran los personajes. Por ejemplo, en el capítulo 10 se muestra gran parte de los Cinco Antiguos Picos o en el episodio 47, se presenta ampliamente el paisaje helado de Siberia, yermo y triste (sec.6 de acción violenta).

MEDIUM LONG SHOT (M.L.S.)

Encuadre más cerrado que el anterior con una profundidad de imagen menor. En ocasiones proporciona la primera impresión de un elemento nuevo dentro del relato o una vista general (en caso de no presentarse antes un L.S.).

Se aprecia frecuentemente a partir del capítulo 41 de la serie y (47, 49, 56, 62, 63, 68 y 73 de la muestra representativa). Aquí se pueden apreciar también los decorados, objetos, accesorios, personajes, sus acciones en conjunto y con detalle.

FULL SHOT (F.S.)

Es una toma común en la serie, permite ver al personaje de cuerpo completo ubicándolo en un lugar determinado del decorado, asimismo permite el lucimiento de su ropa y atributos particulares, es el encuadre usado generalmente cuando se introduce un nuevo personaje no importa su categoría.

KNEE SHOT (K.S.)

También denominada plano americano, plano tres cuartos o Medium Full Shot, se observa al personaje de las rodillas a la cabeza, es una variación de F.S.

Este encuadre es común cuando los personajes reflexionan o se encuentran en un duelo verbal defendiendo sus ideales, al igual, para acentuar los sentimientos que expresan. También para centrar la atención en partes del decorado.

MEDIUM SHOT (M.S.)

Permite ver al personaje de la cintura hasta poco más arriba de la cabeza, invitando al espectador a participar en la acción.

Es un encuadre recurrente en la serie en forma de Criss-Cross (C.C. entrecruzamiento de dos tomas con diferentes personajes) de apoyo al diálogo; asimismo se aprecia a través de cortes,

7

para disminuir animación, sea de frente, perfil, espalda e incluso combinado en contrapicada. Por ejemplo en el cap. 24, - donde el Caballero Plateado, Misty enfrenta a Seiya.

MEDIUM CLOSE UP (M.C.U.)

En esta toma se aprecia al personaje del pecho a la cabeza. Se utiliza en apoyo al diálogo -al igual que el C.C. en M.S.- para ahorrar animación; lo encontramos en ciertas situaciones de reflexión o acción dramática, ejemplo de esta última está en el cap. 47 (sec.14 climática).

Mediante C.C. en M.C.U. Camus recuerda a Hyoga en qué consiste el séptimo sentido.

También puede ser parte de un accesorio como el sobre negro - que recibe Seiya a manos de Saori en el cap.10.

CLOSE UP (C.U.)

Es el primer plano de la pantalla, deja ver sólo la cabeza del personaje y se utiliza normalmente para enfatizar emociones, en Caballeros del Zodiaco eso significa sorpresa, dolor físico o espiritual, desesperación y miedo entre otras. También se une al Big Close Up (B.C.U.) para dar más detalle e importancia, no solo el rostro sino a otras partes del cuerpo, aunque es más frecuente en los ojos de los personajes. En la muestra representativa destaca la sec.7 de acción violenta en el cap.47, donde se muestra un C.U. del caballero - Crystal transformándose de bondadoso a malvado moralmente.

Asimismo, contribuye a la tensión dramática, muestra de ello es la sec.3 previa a la violencia del cap.56, donde los héroes llegan frente al caballero Shaka de Virgo quien medita inmóvil sin, al parecer, darse cuenta de su presencia, los -

7

tres Caballeros le observan y entre M.S. de cada uno, hay cortes a B.C.U. de los ojos cerrados de Shaka, enfatizando la tensión, pues ignoran en qué momento atacará.

TIGHT SHOT (T.S.)

Este encuadre es similar al C.U., con la diferencia de que se hace a los objetos, con el fin de realzar su presencia e importancia, como sucede, por ejemplo en el cap.68 (sec.23 previa a la violencia) donde poco antes de presentar al Caballero Dorado se hace un par de T.S. a una rosa, arma exclusiva de Afrodita de Piscis.

OVERSHOULDER.

Toma desde atrás del hombro de un personaje que aparece en primer plano mientras el resto se aprecia en segundo plano, permite observar sus expresiones al dialogar con alguien. Así como el lugar al que observa situado al espectador.

El overshoulder se aprecia perfectamente en algunos enfrentamientos entre Caballeros y en el capítulo 10 donde el Anciano Maestro de Shiryu, sentado en una peña, conversa con este y Shunrei. La toma se recalca aún más puesto que Shiryu está si tuado abajo, provocando así un encuadre en picada.

POINT OF VIEW (P.O.V.)

La cámara encuadra la escena como si fueran los ojos del personaje, es decir, "ve" con las perspectivas y limitaciones de éste, esta toma se denomina también subjetiva.

Cada una de las tomas revela una conexión de varias situaciones para mostrar la información que se presenta en las secuencias.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA.

Son diversos y se aunan a las tomas para dar variedad a la manera en que son presentados los decorados. Los más conocidos son:

PANNING (PANEQ)

Movimiento horizontal que realiza la cámara sobre su propio eje, sea a derecha o izquierda. Su función es dirigir la atención del espectador de un lado a otro sin interrupción - siguiendo la acción o el movimiento.

En la serie es común encontrarlo cuando los personajes por ejemplo, dan un golpe y se sigue el puño hasta llegar a su objetivo, también se usa para mostrar a los diferentes miembros de un grupo reunidos en cierto lugar, como sucede en el capítulo 25 (sec.9 climática) donde se efectúa el paneo para mostrar a los cinco Caballeros de Athena con su respectiva figura mitológica y envueltos por cosmoenergía, al saber que Saori Kido es en realidad Athena renacida.

TILT (Ti.)

La cámara se mueve verticalmente sobre su propio eje - - (arriba Ti. Up, abajo Ti. Down). Este movimiento se utiliza en la presentación de un personaje o del futuro decorado de un combate, como las Casas del Zodiaco.

ZOOM IN (Z.I.)

Es un acercamiento de velocidad variable hecho con la lente de la cámara al objetivo, sin que ésta se desplace. Permite acentuar emociones, por ejemplo, cuando existen situaciones de tensión, el Z.I. será rápido como se muestra en el cap. 24 (sec.13 de acción violenta) donde el Caballero Plateado Asterión, interroga a Marin sobre el paradero de Misty, el Z.I.

se hace a ésta mientras esperan su respuesta. En cambio un - zoom lento, indica que el personaje reflexiona consigo mismo, esto a su vez se refuerza con voz en off. Asimismo, se utiliza el Z.I. como una forma de marcar el inicio de un flashback - - (salto hacia atrás en la narración).

ZOOM BACK (Z.B.)

En este caso, contrario al anterior, se da el alejamiento con la lente de la cámara sin que ésta se desplace. Su rapidez varía de acuerdo al efecto que se persiga.

En ocasiones se usa para señalar el final de un F.B. o para describir una situación difícil en la secuencia final de un episodio que se decidirá hasta el capítulo siguiente. Por ejemplo en el episodio 24 (sec.20 final) aparece en M.C.U. Marin encadenada de cabeza a una cruz, viene entonces Z.B. lento hasta que la imagen queda en segundo plano y entran los perfiles de Seiya y Asterión en M.C.U., mientras este último advierte que para rescatar a su instructora primero deberá luchar.

TRAVELING.

La cámara se mueve sobre su base. Aunque se efectúa sin dirección determinada, frecuentemente sigue al personaje en desplazamientos prolongados. Produce la sensación de acompañar al personaje.

Este movimiento lo hallamos repetido en las secuencias en las cuales los caballeros suben las escaleras en el Santuario griego. Asimismo, se utiliza para seguir el movimiento o efecto de un golpe (comunmente dado con el puño) hasta alcanzar su objetivo, lo cual da dinamismo a la acción. Así también, se presenta traveling circular cuando el personaje está sobre un peñasco o al borde de un abismo.

CRISS-CROSS (C.C.)

Se alternan encuadres de dos cámaras en apoyo al diálogo de los personajes. Resulta una secuencia repetitiva pero ahorra animación. Se utiliza sobre todo para situaciones de tensión verbal.

Hemos presentado los elementos icónicos que componen Caballeros del Zodiaco: color como parte de los elementos atributivos de los personajes y su uso frecuentemente dentro de la serie, perspectivas de la composición visual, encuadres y movimientos de cámara y las características físicas fuentes de información dentro de este dibujo animado.

A continuación se enlistan los términos que forman la Escala de Técnicas comunicativas del Emisor de un Icono, (ver Manual para la materia de métodos de investigación en comunicación colectiva II, Mensaje Icónico de la Licenciada Graciela Alba Zamudio, la cual se usó en el análisis de esta serie animada y que fueron definidos previamente por D.A. Dondis en La Sintaxis de la Imagen.

Como se ha explicado en el subcapítulo 3.2. de la presente información, los 40 elementos se acomodaron en columnas de pares opuestos obteniendo un total de 20, con el fin de facilitar la comparación de los mismos.

El primer par Armonía/Contraste, es utilizado por Dondis como base para englobar los restantes.

ARMONIA.

Es el orden en el diseño visual recurriendo de una u otra forma al equilibrio axial para obtener una composición limpia

y nítida. Es una cualidad en los objetos que se basa en la relación entre sus partes produciendo sensación de belleza y - congruencia, en Caballeros del Zodiaco se halla en el manejo de colores, paisajes y rasgos físicos de los personajes.

En este último aspecto, la armonía se encontró en los trazos suaves y perfilados de los personajes, principalmente en los rostros, lo cual es terminante en el cap.73 (sec.14 climá tica) donde Saga, después del enfrentamiento con Athena, se - transforma de malvado a bueno moralmente, entonces sus faccio nes se tornan suaves y delicadas mientras su rostro recibe - más luz y el color del cabello cambia.

Otro ejemplo de composición armónica está en el cap. 63 (sec. 3 de información, F.B. Ilustrada en el subcapítulo 3.3.). Así como el edén que Seiya, Shiryu y Shun encuentran en la casa - de Virgo (Cap.56, sec.2 de información).

La armonía se encuentra unida en mayor o menor medida, - con los términos equilibrio, simetría, unidad y economía.

CONTRASTE.

Recorre a elementos opuestos reforzando el significado pa ra atraer la atención del receptor, asimismo, se muestra una cosa muy diferente de otra con la que se compara. Este térmi no se aplicó en decorados, disposición de colores y rasgos fisicos de los personajes.

Por ejemplo, en el cap. 73 (sec.8 de acción violenta) Saga lu cha contra Ikki. Las facciones endurecidas y angulosas del an tagonista así como el ambiente de crueldad, contrastan con la actitud y apariencia heroica del héroe.

EQUILIBRIO.

Se encuentra donde existe un centro de gravedad a la mitad entre dos pesos. La disposición de los personajes en el cuadro o el encuadre de estos (C.U., M.S. o F.S.) es un ejemplo.

El término va asociado con armonía y simetría. También tienen importante orden, dentro de este elemento, los decorados, accesorios, y objetos para la debida proporción de estos con los personajes.

INESTABILIDAD.

Es la falta de equilibrio. La disposición de los objetos y los personajes, que en momentos determinados puede verse influida por las emociones o sentimientos de estos. Como sucede en el cap.62 (sec.13 de información, F.B.), donde Hyoga recuerda cómo su maestro hizo desaparecer el barco hundido que era sepulcro de su madre.

SIMPLICIDAD.

Los elementos de la composición visual se ordenan de forma sencilla. Este concepto se aplicó cuando no existían combinaciones complicadas o con adornos excesivos, cuando aparecían personajes sin armaduras, rostros y partes del cuerpo en B.C.U. o C.U., así como objetos sencillos en sus formas y sin muchos detalles. Al igual, cuando el decorado y accesorios eran muy sencillos, por ejemplo la playa donde Seiya se enfrenta con Misty.

COMPLEJIDAD.

Significa tener varios elementos en una composición, lo que hace difícil emitir un juicio a primera vista, puesto que se aplicó a un objeto en que las relaciones entre sus distin-

7

tas partes son numerosas, o en aquellos donde los ornamentos son variados.

El termino se aplica mayormente al tener los caballeros puestas las armaduras y cuando se hallaban en grupo en un sólo cuadro dificultando la lectura icónica como en el episodio 63 (sec.11 previa a la violencia).

SIMETRIA.

Va unida al equilibrio axial donde cada unidad de un lado del eje central corresponde a otra del lado opuesto. Además del equilibrio, está conectada con la unidad, armonía y economía. Este concepto se aplicó sobre todo en los personajes, por ejemplo en el cap.68 (sec.23 previa a la violencia). En donde se presentan tomas cerradas de Afrodita, sobre todo en su semblante, que al unir colores brillantes le dan armonía a sus delineados rasgos y resaltando la belleza del Caballero Dorado. Además de esto es reforzado con su accesorio principal: la rosa.

ASIMETRIA.

No existe asimetría. Se empleó al encontrar elementos dispuestos dentro del cuadro y aunque en ocasiones puede resaltar en una composición equilibrada, se asocia con desorganización y confusión.

UNIDAD.

Tiende al equilibrio apropiado de varios elementos formando una totalidad, en donde cada objeto es distinguible de otro dentro de un conjunto. Este concepto contiene forma y composición; en donde la primera, permite diferenciar un ele-

7

mento de otro y la segunda, equilibra, armoniza y ordena estos elementos dentro del cuadro.

Regularmente se encuentra junto a la armonía, simetría, economía y el equilibrio.

La unidad la podemos apreciar en la sec.13 de información del cap. 63. Aquí se muestra a los Caballeros de Bronce con sus respectivas armaduras y Tatsumi, alrededor de Saori en el momento en que la armadura de Sagitario se retira.

La unidad consiste en que cada personaje es diferente y distinguible de otro, pero al tiempo, forman un conjunto con el mismo objetivo (proteger a la diosa) a la vez que equilibran el cuadro.

DIVERSIDAD.

Encontramos elementos dispersos dentro de una composición que se relacionan entre sí, conservando su individualidad al mismo tiempo.

Se empleó este término al aparecer varios personajes en diferentes lugares dentro del cuadro. Un ejemplo de esto, lo podemos apreciar en la sec.11 de acción violenta del cap.73, en donde los cinco héroes principales se enfrentan a Saga, al tiempo que Saori, los Caballeros Dorados y de Bronce se encuentran a sus espaldas. La diversidad radica en los diversos puestos que ocupan los caballeros en ese momento.

También se utilizó al encontrar el decorado en desorden, como fue el caso de la Mansión Kido en ruinas, el coliseo donde se realizaron confrontaciones para saber quién se quedaba con la armadura dorada y en las Casas del Santuario griego después de una batalla.

ECONOMIA.

Los elementos están dispuestos de manera ordenada, de tal manera, que las características están en armonía, equilibrio y perfecta organización, aunados a la simetría, unidad, armonía y transparencia que dan mayor riqueza a la composición visual. Como se puede apreciar en la sec.2 de información del cap.56, el edén dentro de la Casa de Virgo. El decorado transmite paz y quietud, ambiente que contradice la situación en Santuario y tanto accesorios como objetos: flores, árboles, nubes y sol, conforman características físicas icónicas que revelan información diversa acerca de lo que se presenta en el cuadro.

Por ejemplo, se deduce el poder magnánimo del guardián de la sexta casa del Santuario, al crear un ambiente de paz espiritual que invita a la meditación.

PROFUSION.

Es la abundancia de elementos que conforman una composición. Esto lo podemos ver claramente en la sec.7 previa a la violencia cap.73. Athena seguida de sus Caballeros. Frecuentemente se encuentra con la complejidad y diversidad, sobre todo cuando aparecen varios caballeros (cada uno con su armadura). También se aprecia en la carátula del reloj de fuego del Santuario.

Asimismo, lo encontramos en algunos decorados como las montañas en Jamir, donde Shiryu busca a Mu para que repare las armaduras de bronce.

REGULARIDAD.

Se encuentra un orden en los elementos acorde a una regla en toda composición, ya sea en situaciones o estado emocional

7

que rodee al personaje. Este aspecto se aplicó al cuadro donde se hallara... armonía y equilibrio en el decorado, accesorios y objetos, al igual que el ambiente que rodeaba a los personajes se encontrara, si no plácido, por lo menos tranquilo, cotidiano o espontáneo.

La regularidad la podemos observar en la sec.10 de información F.B. del cap.49. Shiryu se encuentra platicando con Shunrei y le entrega una flor, el decorado, es decir, los Cinco Antiguos Picos, revelan una atmósfera de naturalidad y espontaneidad que rodean a los personajes sin que exista "algo" que perturbe ese momento.

IRREGULARIDAD.

No existe dirección determinada, se presenta cuando hay un gran cambio en el evento o un acontecimiento transtorna la normalidad o estado emocional del personaje.

Aspecto contrario a la regularidad, que normalmente, se utilizó en la mayoría de los capítulos analizados, pues las situaciones en que se presentaban los personajes no eran cotidianos (batallas, golpes, enfrentamientos, etc.) todo esto aunado a una atmósfera de dolor, aflicción, tristeza y coraje.

Además, en algunas circunstancias, se presentaban elementos en desorden dando inestabilidad al cuadro. Por ejemplo, cuando se encuentra a Saori tocando el piano entre las ruinas de la Mansión Kido.

RETICENCIA.

Este concepto utiliza menos elementos y permite exponer una cosa o situación parcialmente o se deja entender en forma indirecta.

Esta característica se empleó, como adverso a la columna de -

exageración, ya fuera en situaciones cotidianas, espontáneas o peligrosas, siempre y cuando no se presentaran fuera de la realidad. Este elemento está presente durante toda la serie, pues se constituye de personajes con todas las características de un ser humano, los cuales sienten, sufren, rien y lloran, ya sean héroes o antagonistas.

En el capítulo 59 (sec.18 de acción violenta) Shiryu corta el ataúd de hielo donde se encuentra Hyoga, al hacerlo se hace un momento de silencio y no se nota ningún rasguño en el frío cubo. Seiya y Shun no saben si la espada traspasó o no - sin hacerle daño al héroe víctima. Esta situación dramática - es importante, pues no se sabe si podrán sacar a Hyoga; hasta que una línea de luz divide el ataúd rompiéndolo en pedazos.- Sólo así confirman que su amigo sigue con vida.

EXAGERACION.

Se acentúa al incrementar la expresión visual, de modo - que exceda de lo verdadero natural, ordinario, justo o conveniente. Por ejemplo, en la sec.8 previa a la violencia cap. - 30, se nota la boca de Jamian extremadamente grande al abrirla, al igual que sus pasos al caminar.

Se pudo apreciar en los capítulos analizados, tanto en situaciones o personajes, que este concepto no es muy común, puesto que son pocos los personajes y acciones que se presentan - fuera de lo ordinario.

Otro ejemplo, en una situación, la observamos en la sec.17 de información F.B. del cap.56, donde se aprecia el "nacimiento de Shaka" la reencarnación sagrada del Oriente. La exageración se presenta en el egocentrismo y presunción del Caballero Dorado al pretender ser Buda. Además de que el diálogo refuerza las imágenes.

7

Encontramos este concepto también en la sec.10 acción violenta, del mismo capítulo, donde Ikki está rodeado por la sangre de Shaka.

PREDICTIBILIDAD.

Se anticipa el mensaje visual a partir de escasa información y en determinada situación. Se utilizó regularmente en secuencias de acción violenta, en donde los personajes se encontraban frente a frente defendiendo verbalmente sus ideales, que de un momento a otro cualquiera de los dos, empezaría la batalla.

Este concepto lo encontramos también en el cap.10 (sec. climática) donde Mu pregunta a Shiryu si está dispuesto a dar su vida para reparar las armaduras, el héroe recuerda que Seiya le salvó la vida y está decidido a sacrificarse. Existe la expectativa al no saber si lleva a cabo su empresa, ya que el episodio termina con una pesadilla de Seiya donde lo ve caer en un abismo. Sin embargo, se puede predecir que lo logra por la amistad que los une y esta certeza se confirma en el cap. 11.

ESPONTANEIDAD.

Encierra emociones e impulsos que carecen de previa preparación en ciertas acciones o cuando personajes o situaciones son sencillos, naturales o actúan por instinto. Se utilizó como opuesto a la columna de predictibilidad, sobre todo cuando las acciones eran impredecibles, espontáneas o cotidianas. Tenemos el ejemplo de la sec.2 de información del cap.10, en donde la acción que realizan los personajes es totalmente espontánea. El hecho que Saori se ruborice al ver a Seiya sin playera y con una toalla en la cabeza al abrir la puerta, nos

7

revela una variedad de información que refuerzan este concepto. Por un lado nos dice que Saori llegó de improvisto y Seiya lo enfatiza con la limpieza de su departamento, y por otro lado, que era la primera vez que visitaba al Caballero de - - Bronce, puesto que más adelante el diálogo lo confirma.

ACTIVIDAD.

Este elemento transmite movimiento y se utilizó cuando la situación estaba llena de acción, sobre todo cuando había enfrentamientos entre caballeros.

Por lo regular, en la mayoría de las secuencias, los personajes están en constante movimiento, ya sea en una lucha, al caminar, al correr, al saltar o en una contienda por salvar su vida.

Este elemento es predominante a lo largo de toda la serie, puesto que abarca movimientos, actitudes y gestos propios de un personaje.

Tenemos por ejemplo la sec.I de situación inicial del cap. 32, Seiya se encuentra en el hospital bajo los cuidados de Saori y a su lado Hyoga con Shun se preguntan por el paradero de Ikki. Otro ejemplo del mismo capítulo, está en la sec.16 de acción violenta, en donde los cuatro héroes se enfrentan a los Caballeros Renegados de Reina Muerte. En las dos secuencias está presente la actividad pero en mayor o menor proporción.

PASIVIDAD.

Elemento que denota quietud a través del equilibrio en una composición. Se aplicó como contrario a la actividad, sobre todo en secuencias donde aparecen decorados de Las Doce-

Casas, de los Cinco Antiguos Picos, las montañas en Jamir o - un bosque, también lo observamos frecuentemente en los capítu los del Santuario donde Saori yace herida al pie de las esca leras de la casa de Aries, a pesar de esto, el decorado trans mite serenidad y calma, aunque durante la historia, Saori emi ta a sus Caballeros por medio de su cosmos, la fuerza y espe ranza para seguir adelante.

Este concepto se presenta también en las secuencias donde re posa la madre de Hyoga dentro del barco hundido en las profun didades del mar siberiano, en donde el decorado es oscuro y - denota tristeza y soledad.

SUTILEZA.

Aplica el refinamiento y delicadeza para obtener distin ción dejando lo simple de lado. Generalmente encontramos este concepto aunado a la armonía, simetría y equilibrio, sobre to do al aplicarse a un personaje de rasgos finos y delicados, - ya sea hombre o mujer, en donde los colores son brillantes y dan realce al cuadro.

Tenemos el ejemplo del cap.30 sec.7 de información, en - donde encontramos a Saori en un prado de flores, el decorado y accesorios revelan, tanto respeto por los riscos, como tran quilidad y seguridad después de haber saltado de ellos la no che anterior uniéndolo a esto una atmósfera romántica reforzada por la música de fondo y la actitud de Saori.

Otro ejemplo, en el episodio 63 (sec.3 de información F.B.) - lo tenemos en el caso de los bishonen, como Shun que se en--- cuentra inconciente y se muestra en un C.U. con colores bri llantes suavizando sus facciones. Aquí, al contrario del ejem

7

plo anterior, la situación es tensa, ya que Shiryu, Seiya y - Hyoga se encuentran frente a Milo, pero a pesar de la tregua momentánea, el rostro de Shun denota ternura y delicadeza.

AUDACIA.

Elemento que denota osadía y claridad. Se aplicó en las - secuencias de situaciones difíciles o peligrosas. La presen-- cia de este elemento es constante en la muestra representati-- va, ya que se empleó en condiciones donde imperaban el coraje, el atrevimiento, la valentía y lo intrépido dentro de las - acciones aunando colores fuertes y brillantes de los decorados. Y en los personajes se utilizó para resaltar su postura físi-- ca y espiritual (cosmos).

En el episodio 30 (sec.3 climática) encontramos a Seiya y Saori en un precipicio rodeados por Sheena y Jamian. Para evi-- tar que los atrapen deciden saltar al abismo, ante los asom-- brados ojos de los antagonistas que reconocen el arrojo de - Seiya.

La audacia se calificó en la postura de los personajes, regu-- larmente se presentaba antes de una batalla, como lo podemos observar en el cap. 24, cuando Seiya se enfrenta a Misty.

NEUTRALIDAD.

Aspecto que representa estilos neutros, generalmente uti-- lizada en planos abiertos o paisajes. Se aplicó como contra-- rio a la columna de acentuación, en donde las tomas y movi--- mientos de cámara se hacen notar por este concepto.

Por ejemplo se utilizó al presentar decorados en L.S., es de-- cir, espacios abiertos como los Cinco Picos, el paisaje sibe-- riano, la playa, etc.

Este tipo de tomas no permite distinguir con detalle los elementos, no hay mucha precisión al presentarse un amplio espectáculo del lugar de la acción.

En la neutralidad se armonizan y equilibran los colores junto con accesorios y objetos formando así, una ordenada composición visual.

ACENTUACION.

Esta técnica enfatiza elementos o resalta rasgos físicos o espirituales de los personajes, así como también, cuando se requiere hacer notar algo importante en el cuadro. Para esto se utilizaron las tomas: F.S., M.S., M.C.U., C.U. y B.C.U. o T.S. según sea el caso, para resaltar emociones, sentimientos, dolor físico o espiritual, así como la sensación de miedo o desesperación para acentuar un momento dramático.

Como es el caso de Seiya, en el cap. 30 primera secuencia, donde en un C.U. a su mano derecha, se muestra que está rota y en B.C.U. a sus ojos refleja el dolor que siente en ese instante. También se acentúan los accesorios como el báculo de Athena o las rosas de Afrodita.

TRANSPARENCIA.

Hace notar diseños visuales con claridad, pureza y brillantez de los colores, así como la iluminación dentro del cuadro. Esta última, permite distinguir ópticamente los decorados, accesorios, objetos y acciones de los personajes.

Se empleó en la mayor parte de las secuencias, pues la serie, como ya se vio utiliza matices primarios que enriquecen la -narratividad icónica.

En el caso de la sec. 9 informativa F.B. del episodio 49, se muestra un decorado (los Cinco Antiguos Picos) a diferentes horas del día en las que el pequeño Shiryu se entrenaba, no importando el clima, la secuencia se presenta bastante lúcida y limpia en la pantalla.

OPACIDAD.

Esta técnica se utilizó al encontrar secuencias o cuadros faltos de brillantez o luz en los colores, que provoca la falta de nitidez en el cuadro como se presenta en las profundidades del mar de Siberia, donde se combinan matices negros, grises y azules que revelan la sensación abismal al hundirse más el barco donde yace la madre de Hyoga (sec. 13 informativa F.B. cap. 62).

Normalmente se utilizó como opuesto a la transparencia.

Otro ejemplo de opacidad, lo percibimos en el episodio 30 -- (sec. 1 situación inicial) el decorado (precipicio) se mezcla con la noche, esto hace que Jamian, por su armadura y atuendo en colores oscuros, se camuflaje con el ambiente que lo rodea y revele sus sombrías intenciones al querer arrojar a Seiya junto con Saori al vacío.

COHERENCIA.

Elemento utilizado en situaciones donde las circunstancias fueran relacionadas a la realidad. Regularmente cuando los personajes se encontraban dentro de condiciones cotidianas, realistas o que llevaban un orden natural de las cosas. Por ejemplo (cap. 68 sec. 23 previa a la violencia) vemos a Seiya y Shun subiendo las escaleras que los llevarán a la última casa del zodiaco. En la mayoría de estas secuencias, para pasar de una casa a otra, los héroes tenían que subir corriendo las escalinatas y no sucedía nada durante el trayecto. Se tomó como una situación muy coherente y común, pues no había nada que cambiara el orden de la acción.

VARIACION.

Aspecto que deja ver la variedad visual o se nota un cambio o contradicción muy fuerte dentro de la acción. Se empleó como contrario a la columna de coherencia, al presentarse una anomalía o irregularidad dentro de los sucesos regulares de las acciones de los personajes.

Este concepto puede identificarse en la sec. 23 previa a la violencia cap. 68. Como ya mencionamos, en el concepto anterior, el subir escaleras es un acto ordinario, pero la carrera de Seiya y Shun es obstruida por dos rosas lanzadas por Afrodita, quien los espera en la entrada de la casa de Pisis. He aquí una variación a la acción rutinaria de los personajes.

REALISMO.

Se basa en la realidad de las cosas del entorno, es una imitación fiel de la naturaleza. Se aplicó a las condiciones que se muestran en el cuadro.

Este concepto se presenta a través de toda la serie, la cual reproduce aspectos de la realidad, en lo que respecta a situaciones o acciones de los personajes. Aunando a esto los decorados, accesorios, objetos, ruido ambiente, música de fondo y leit motiv que se conjuntan en un ambiente verídico donde los personajes se desenvuelven espontáneamente para fusionarse con la narratividad melodramática.

DISTORSION.

Cambia ambientes regulares, es un elemento notorio desapegado de la realidad. Se asocia con el concepto de exageración y contrario a realismo.

Se aplicó al presentarse una situación o personaje que excediera lo verdadero, como se observa en el cap. 73 (sec. 8 - acción violenta) en donde Saga despoja de sus cinco sentidos a Ikki, deformando su imagen al tiempo que lo hace. La distorsión está en la deformación que sufre Ikki en su persona, la imagen disforme es reforzada por los lamentos de dolor del héroe.

Otro ejemplo de este aspecto lo tenemos en el episodio 30 (sec. 8 acción violenta), donde Jamian es atacado por sus propios cuervos. La distorsión y exageración se encuentra aquí en su boca, que al abrirla se divide hasta la nuca.

PLANA.

Superficie lisa y sin volúmen, aplicada a los cuadros - que no presentaban extensión o cuerpo. Se empleó como opuesto a la columna de profunda.

Son mínimas las ocasiones en que se encuentra esta característica, por ejemplo encontramos cuadros donde aparece un só lo color cubriendo el escenario. Esto se empleó para cambiar de decorado, pero al momento en que se califica el cuadro, - regularmente en negro, blanco, rojo, amarillo o verde, la co luma era plana puesto que no presentaba un solo punto que indicara que hubiera dimensión.

PROFUNDA.

Elemento que proporciona el efecto de dimensión, existe luz y color dando forma a paisajes, personajes o cosas. Este aspecto es predominante en la serie y le da mayor riqueza a la composición visual.

Aquí tiene mucho que ver la perspectiva, ya que se encarga - de producir sensaciones especiales dentro de un entorno para manifestar la tridimensionalidad.

Los efectos que produce son diferentes, por ejemplo está la distancia, el punto de vista, la línea del horizonte, la masa, el punto de fuga y el volumen, entre otros. Además se - complementa con el tipo de tomas y movimientos de cámara que se utilicen.

SECUENCIAL.

Establece una serie o sucesión de objetos en un orden guardando entre sí cierta relación lógica dentro de un elemento visual. Este concepto se encuentra frecuentemente en los capítulos de las Doce Casas; en columnas o en la carátula del reloj de fuego, por mencionar algunos ejemplos. Por lo regular se le encuentra junto a la economía y a la unidad. Este aspecto lo hallamos formando parte del decorado como en el episodio 56 (sec. 3 previa a la violencia), donde Seiya, Shiryu y Shun corren por un pasillo hasta que llegan con Shaka. En el recorrido se aprecia la sucesión de columnas, que a la vez denotan la actividad de la secuencia.

ALEATORIA.

Falta de orden y disposición de los elementos visuales, sobre todo cuando los personajes o cosas se encuentran dispersos. Se utilizó como opuesto a la columna secuencial, se auna a la diversidad y a la vez da la sensación de distancia aislamiento, desconcierto o desorden.

Se puede encontrar, sobre todo, en una batalla o cuando los personajes se encontraban dispersos o eran únicos dentro del cuadro.

Un ejemplo de esto lo podemos notar en la sec. 9 acción violenta cap. 68, donde vemos a Hyoga tratando de romper el ataúd de hielo en donde lo encerró Camus en la Casa de Acuario.

SINGULARIDAD.

Acentúa determinadas situaciones o elementos aislados, - extraordinarios o fuera de lo común. Por ejemplo se utilizó cuando los personajes encendían su cosmos, cuando levitaban o al presentarse el ataúd de hielo de Hyoga. Estos ejemplos le dan un ambiente extraordinario, singular y único que se complementa con la brillantez y transparencia de sus colores.

Otro ejemplo claro de singularidad está en el episodio - 25 (sec. 9 acción climática), al descubrir que Saori es Athena, el cosmos de los cinco Caballeros principales emana de - cada uno de ellos a la vez que aparecen sus respectivas figuras mitológicas tras ellos. También el hecho, de que Shaka - levite, son sucesos extraordinarios, fuera de lo común.

YUXTAPOSICION.

Este elemento se aplicó en situaciones ordinarias, comunes y corrientes en donde se encontraban personajes, accesorios o partes del decorado unos junto a otros para complementarse y formar un ambiente general dentro del cuadro.

Este concepto se utilizó como contrario a la singulari--dad. Por ejemplo, ya vimos que la levitación de Shaka es algo fuera de lo común, entonces la yuxtaposición estaría en - la secuencia siguiente (8, post inmediata a la violencia) - donde el Caballero está de pie (en el piso) "viendo" a los tres héroes en el suelo. La situación que se presenta no es muy común, pero la anomalía de la acción se marca en la columna de irregularidad. Este aspecto recalca la oposición a la singularidad.

AGUDEZA.

Elemento que permite apreciar la claridad y precisión del cuadro, conjuntando colores y enfoques de las tomas. A este concepto se aunan la transparencia, la armonía y brillantez de los matices. A la vez, que se pueden observar mejor los personajes si están en L.S., M.S., M.C.U., C.U. o B.C.U.

Este aspecto se presenta a lo largo de toda la serie, puesto que las tomas abiertas se utilizan para mostrar decorados y sus detalles no son precisos y claros; son más comunes las tomas cerradas. Parte, sirven de apoyo al diálogo ayudando a economizar tiempo, al igual que esfuerzo en cuanto a dibujos.

DIFUSIVIDAD.

Aspecto empleado al encontrar secuencias o cuadros imprecisos, difusos o borrosos en las imágenes o al encontrar un fuera de foco (F.F.). Se aplicó como contraparte de agudeza. Al mismo tiempo que los colores se presentaban opacos y los elementos o personajes no se distinguían con claridad dando la idea de confusión al personajes o que se siente mal. Como es el caso de Hyoga (sec. 17 acción violenta, cap. 62), en su pelea contra Milo, está perdiendo sus sentidos, al mirar al Caballero de Oro, borrosamente ve a Camus, lo cual lo anima a seguir luchando.

Otro ejemplo de difusividad, lo tenemos en el capítulo 68 (sec. 27, climática) donde Seiya corre entre las rosas de Afrodita para llegar al salón del Maestro, pero a causa de -

7

su aroma y heridas por las espinas, Seiya va perdiendo sus - sentidos y deja de ver el camino con claridad. Esto se logra con un F.F. al camino y a Camus en el caso anterior.

CONTINUIDAD.

Característica de enlaces visuales e ininterrumpidas, - utilizada en los cuadros consecutivos de la acción. Este elemento estuvo presente durante toda la serie y por lo tanto, con un orden constante dentro de la narratividad icónica. Por ejemplo, en el episodio 49 (sec. 23 final de capítulo) - tenemos una sucesión de cuadros en donde Shiryu se enfurece al saber que Máscara de la Muerte arrojó a Shunrei a la cascada. Observamos al héroe encendiendo su cosmos y advirtiendo al Caballero Dorado que acabará con él. Esto en cinco cuadros y diferentes tomas, la continuidad radica, aquí en el - mismo decorado (Capas del Espíritu).

Se perderá este seguimiento al presentarse otro decorado, aunque el diálogo en voz en off continúe uniendo la historia.

EN EPISODIOS.

Aspecto que tiene como fin, reforzar los elementos aislados que se unen como un todo, empleado en la repetición de - cuadros más de una vez en sólo una secuencia, como ya se ha dicho, para el ahorro de tiempo y esfuerzo dentro de la animación.

7

Para ésto se utilizaron, muy frecuentemente, tomas cerradas, al igual que movientos de cámara como Z.I. o C.C. En el ejemplo anterior (capítulo 49) en la sucesión de los cuadros, donde Shiryu enciende su cosmos al tiempo que amenaza a Máscara Mortal, se intercalan dos cuadros del salón de la casa de Cáncer que se unen con el monólogo de Shiryu y la música de fondo para regresar a un M.C.U. del héroe y seguir con la continuidad de la acción.

Los dos cuadros de la cuarta casa del zodiaco "cortan" - visualmente la acción, son cuadros aislados que a la vez refuerzan el discurso de Shiryu.

Todos estos aspectos son características básicas que desarrolla la comunicación visual, tienen la eficacia de emitir información de manera fácil y directa, de transmitir mensajes claros y sencillos para cualquier persona.

Ahora bien, como ya hemos observado, cada aspecto muestra diversa información, pero unidos revelan un universo e infinidad de mensajes que se exponen a través de la combinación de dichos elementos. Esta fusión la podemos encontrar en las siete categorías de secuencias que se dividieron según su ubicación y contenido de la siguiente manera:

1. SECUENCIA DE SITUACION INICIAL.

Información acerca de acciones previas y posteriores de los personajes.

Dentro de la muestra representativa se encuentran tres secuencias de este tipo, capítulos: 30, 49 y 73. Encontramos decorados o ambientes y situaciones diferentes en donde, por coincidencia, los tres son dominados por los colores de la noche: negro, azul y gris oscuro. Aunque en el último episodio, el resplandor del cosmos de Saori y la desaparición de la flecha dorada, estén rodeados por matices amarillos, rojo y azul brillantes, denotando la vida en la recuperación de Saori.

Las circunstancias en que se presentan los tres casos revelan irregularidad dentro del relato, denotando así los problemas, dificultades, obstáculos, desgracias y desdichas que sufren los héroes. Para ser acentuados por tomas cerradas y movimientos de cámara lentos, en picadas y contrapicadas (en el caso del episodio 30) para recalcar la desesperación y ansiedad en Seiya.

Otro aspecto importante es el ruido ambiente (sobre todo en los capítulos 30 y 73) en donde da realce a la imagen y situación; los elementos en el primero y el cosmos en el segundo. En cambio, la música de fondo se deja escuchar en el 49, pues aquí no hay diálogo debido a que Shiryu se encuentra inconciente en las Capas del Espíritu. La música es perfecta, pues revela el abatimiento y derrota momentánea del héroe.

2. SECUENCIA PREVA A LA VIOLENCIA.

Los personajes se enfrentan en un diálogo para defender sus ideales o elevan su cosmos, es decir, fortalecimiento espiritual del personaje.

Esta secuencia la encontramos en los episodios: 49, 56, 62, 63, 68 y 73. En tres de los capítulos (49, 56 y 68) se hallaron decorados con colores oscuros (negro, azul y gris) - donde se acentúa la desesperación, expectativa y sorpresa - respectivamente. Aquí los héroes reciben información acerca de sus enemigos antes de medir sus fuerzas, y la irregularidad dentro de la situación la hace más tensa.

Sin embargo, en los capítulos 62, 63 y 73, tenemos matices claros y brillantes como el rojo, amarillo, azul y verde, los cuales dan como resultado una atmósfera de restauración en el orden dentro de la historia. De esta manera agudeza y transparencia enfatizan la claridad al igual que la limpieza, que, aunadas al ruido ambiente y música de fondo, denotan la renovación de justicia.

Estos seis capítulos nos muestran dos caras opuestas: inquietud ante la cercanía de la batalla y el deseo de triunfo, estos últimos ratifican el cosmos de los personajes. A pesar de las situaciones distintas, pertenecen a la misma categoría que reúne neutralidad y acentuación al mismo tiempo, que sus tomas y movimientos de cámara muestran desesperación así como esperanza en los personajes, con encuadres cerrados y -decorados o accesorios en planos abiertos.

7

En este tipo de secuencias, la música de fondo acrecenta poco a poco sus acordes y aparece el leit motiv previo a una batalla, el cual influye en el público a la vez que le proporciona información acerca del futuro enfrentamiento físico entre héroe y antagonista.

3. SECUENCIA DE ACCION VIOLENTA.

Confrontamiento y batalla entre antagonistas con héroes, ya sea físicamente o con su cosmos.

Esta categoría, la encontramos en toda la muestra representativa, la cual es clara exponente de la gran actividad y acción que rodea a cada decorado y situación. Utiliza variedad de colores fuertes, brillantes y oscuros en donde el contraste e irregularidad hacen notar su presencia (en cuanto a matices y circunstancias, en el caso del primer aspecto) aunado a esto, la música de fondo, leit motiv y ruido ambiente acentúan claramente la acción. Al tiempo que revelan una atmósfera de ira, desgracia y dolor.

Así también, el entorno y anomalía se presentan en los accesorios al igual que en objetos ratificando la inestabilidad, tanto emocional en los personajes como el desorden de los elementos dentro del cuadro.

En este tipo de secuencias los personajes se muestran con impresionantes y dramáticas posturas, sobre todo en el compás más separado de sus piernas, dándole fuerza y majestuosidad a su persona.

Del mismo modo, la relación entre encuadres y movimientos de cámara muestran una perfecta ubicación de los personajes en combate dentro del decorado a través de planos medios (M.L.S., F.S. y K.S.). Pero al mismo tiempo, las tomas cerradas se acercan a los sentimientos de los personajes para mostrar el dramatismo de la lucha.

4. SECUENCIA POSTERIOR INMEDIATA A LA VIOLENCIA.

Descanso o meditación inmediata a la batalla. La secuencia en cuestión, se encuentra en los episodios 56 y 68, donde nos muestran un ambiente irregular e inestable, - pues tanto decorados, accesorios y estados emocionales de los personajes se hallan en desorden, perturbación y confusión después de una cruenta batalla.

En cuanto a colores, predominan los oscuros si están dentro de las casas del zodiaco o claros si se encuentran fuera de éstas como en un bosque o en la cascada de Rosan -- (en el caso del capítulo 68). Aunado a la pasividad, el realismo y la música de fondo que se transforma gradualmente con tonos bajos, consecutivos y lentos que proporcionan el momento de descanso.

De igual manera, se complementa la situación con encuadres cerrados donde se muestran unos héroes abatidos, decaídos y vencidos (por el momento) en el caso del capítulo 56. - O donde el desánimo e incertidumbre acerca del futuro se refuerzan, (episodio 68).

5. SECUENCIA DE INFORMACION.

Enlace entre secuencias previas a la violencia y de acción violenta.

Dichas secuencias se encuentran en la mayor parte de la muestra representativa. Se presenta gran variedad en sus decorados, situaciones y acciones, acentuándose con los accesorios y objetos multicolor en donde resalta el equilibrio, la simetría al igual que la unidad en los elementos dentro del cuadro.

Los diversos elementos revelan información acerca de los personajes o de la historia en sí, también los diferentes encuadres y tomas de cámara ayudan a tal revelación al relacionarse diálogo con imagen enriqueciendo la escena.

En el ámbito del sonido, el ruido ambiente y la música de fondo ayudan a reforzar el evento y la misma información que presenten los personajes como es el caso de los capítulos 30 y 47. Al primero lo rodea una atmósfera romántica y en el segundo, predomina la tristeza; en donde Saori y Hyoga respectivamente, manifiestan al público parte de sus sentimientos, lo cual no harían frente a sus propios amigos dentro de la historia.

6. SECUENCIA CLIMATICA.

Punto culminante del capítulo.

En la muestra representativa analizada, encontramos un ambiente activo lleno de tensión, sorpresa e irregularidad que

7

lleva de un sobresalto a otro acentuado de colores brillantes y fuertes, tanto oscuros como claros según el decorado en que se encuentren los personajes además de accesorios y objetos que los rodeen.

El leit motiv al igual que la música de fondo complementan perfectamente la acción, hasta cierto punto predecible para el espectador al ver al héroe frente al antagonista, pero el climax puede ser impredecible, es ahí donde radica el punto dramático de la historia. A la vez que crece el interés y expectativa gracias a los efectos sonoros que se dejan sentir durante toda la secuencia.

En cuanto a las tomas y movimientos de cámara, son muy rápidos, empleando planos abiertos. Si son cerrados, será para resaltar el dolor, angustia o sorpresa que sienta el personaje en ese instante. Al hacer un movimiento de cámara lento como un Z.I., es porque se quiere dar énfasis a una acción o golpe físico clave, ya sea por parte del héroe o del antagonista.

7. SECUENCIA FINAL.

Perteneciente a una de las categorías anteriores, exceptuando la situación inicial. Esta secuencia cierra y resignifica, en un momento dado, las anteriores.

Esta categoría la encontramos en los capítulos analizados: 24, 47, 49, 59 y 73, los cuales presentan decorados diferentes: playa y casas del Santuario. Acentuados por colores que

representan el ocaso (rojo, naranja y amarillo) que denotan coraje y desesperación como en el episodio 24. Mientras que en los restantes tenemos colores que revelan tristeza por el héroe caído, cólera, expectativa e incertidumbre, respectivamente.

El ambiente que predomina, en esta categoría, es la irregularidad. Pues mientras el 24, 49 y 59 terminan con el llamado golpe de efecto (como lo menciona Umberto Eco en Apocalípticos e integrados) es decir, una situación tensa en donde todo puede ocurrir y la acción se deja en suspenso. El 47 acaba con un final "infeliz" o triste por la derrota de Hyoga y el último termina con una nota de tranquilizante moralidad como lo señala el melodrama. Estas situaciones ratifican la irregularidad presentada en dichas secuencias.

Los capítulos que terminan en golpe de efecto (24 y 49), son reforzados por la música de fondo o leit motiv que denotan actividad y audacia resaltando la ira dentro de la secuencia.- Mientras que el 47, 59 y 73 los tonos son más bajos y pasivos revelando un ambiente de incertidumbre acerca de la suerte que correrán los héroes.

Finalmente, las 60 secuencias analizadas nos mostraron que un buen relato aunado a imágenes en movimiento revelan gran variedad de información. A través de todos los elementos icónicos expuestos durante la historia, se descubren detalles interesantes acerca de los personajes, su forma de sentir y pensar, hasta su estilo de vida, gracias a decorados, accesorios, así como de objetos que los circundan llenos de colores brillantes o saturados, fuertes u oscuros según el ambiente en que se encuentran.

4.3 Interpretación De Datos Y Principales Gráficas

A lo largo de los capítulos precedentes se ha comprobado que el inventario de funciones morfológicas ideado por Vladimir Propp arroja resultados aplicados no sólo al cuento fantástico sino, en este caso, a un relato televisual; definimos la estructura narrativa de Caballeros del Zodiaco y determinamos las características del melodrama para averiguar si esta serie las posee o no, asimismo se especificaron los elementos particulares de la animación japonesa y cuáles se encuentran en Caballeros del Zodiaco, éstos fueron una base para enumerar y describir el contenido icónico presente en el programa.

El objetivo de este trabajo es analizar la estructura narrativa y el contenido icónico de la serie animada Caballeros del Zodiaco para determinar la relación que guardan entre sí y cómo se apoyan mutuamente en este relato.

Acorde con lo anterior podemos decir que la serie tiene una estructura narrativa lineal con cortes retrospectivos. Al inicio de cada episodio un narrador extradiegético fija el lugar, situación e inclusive aspectos de la parte preparatoria (i) del relato, aunque a lo largo de éste, hallamos narradores intradiegéticos, personajes que participan como testigos u observadores. Respecto al narrador autodieético, en las ocasiones en que se presenta el lenguaje televisual refiere su información mediante flashback el paso a esta retrospectión se resuelve ya sea con zoom in, disolvencia o fuera de foco.

La acción, formada por historia (sucesos) y discurso (información y datos) no posee un balance estable, esto repercute en la división de escenas; las escenas altas - donde los personajes actúan- y las bajas -donde predominan la reflexión y el carácter- varían mucho de un capítulo a otro así, mientras que en el episodio 62 encontramos 19 - escenas altas por 7 bajas y en el 63 igual número de unas y otras, al 63 lo componen escenas bajas en su mayoría.

Las redes dramáticas pueden apreciarse -la mayor parte de las veces- sólo a largo plazo dentro de la serie -- pues la relación entre Héroes, sus auxiliares y la Princesa, así como entre éstos y el Antagonista y seres hostiles se van dando poco a poco, de la misma forma que sus motivos e informes; casi siempre los motivos personales permanecen escondidos hasta que afloran en situaciones clave - de la trama.

Se ha comprobado, como ya se apreció en el subcapítulo 3.3, que el cuadro de características melodramáticas - aparece en la serie, esto se verificó aplicándolo en situaciones específicas tomadas de la muestra representativa, confirmando que se ajustan a él.

Caballeros del Zodiaco presenta las características básicas del melodrama: su estructura es anecdótica esencialmente, constituye una simplificación moral donde el bien -- triunfa sobre el mal contraponiendo valores e ideas considerados imperecederos y que hacen énfasis en honor, lealtad y amor. Contrasta y alterna diferentes emociones de manera que corran acciones novelescas y espectaculares, - donde el protagonista vence siempre las situaciones adver

7

sas para alcanzar una conclusión tranquilizante permitiendo con relativa facilidad lograr una relación empática. El resto de las particularidades se cumplen perfectamente de manera que podemos calificar a esta serie de ser una mezcla de melodrama clásico y de aventuras, proporcionando el primero al tirano, al caballero y a la mujer inocente y perseguida; mientras el segundo aporta la atmósfera de peligro, lugares exóticos y combates.

Las Fuerzas Temáticas, es decir, los valores y normas que se manejan en Caballeros del Zodiaco son principalmente amor, deseo, necesidad y miedo.

Amor de amistad que conlleva una responsabilidad moral -- llegando a convertirse en amor familiar (fraterno).

Shiryu -Nosotros los Caballeros del Zodiaco no tenemos motivos para sacrificarnos salvo...

Dragón -Salvo ¿qué?
Negro

Shiryu -Salvo si entregamos la vida por un amigo, nosotros no conocimos el amor de un padre o de una madre, la amistad es nuestro único tesoro en este mundo.
Ignoro por qué razón luchas, yo prefiero dar mi vida por aquello en lo que creo.

Cap. 13 Hazañas Explosivas.

El deseo de autoridad es la fuerza temática que mueve al antagonista, mientras que existe una necesidad de liberación, de reposo y paz de parte de los héroes, que conducirá a la necesidad de otra cosa, en este caso, la búsqueda de un mundo mejor, libre de sufrimiento e injusticia -

para el ser humano

Shiryu - [...] dicen que Athena nace cada cien años, Saori es la persona que peleará contra el mal de ahora en adelante. Es una persona tan importante - que cuando ella se desembarace del - mal la paz regresará al mundo y no - habrá niños ni adultos con hambre.

Cap. 66 Shiryu se convierte en una estrella fugaz.

Asimismo, existe en los personajes la necesidad de completarse, de realizarse de manera individual de acuerdo a sus diversas motivaciones.

Shun - Creo que al decir como un hombre [mi hermano] se refería a no renunciar y continuar peleando hasta el fin, así que no tengo ninguna intención de sacrificarme, derrotaré al caballero - de piscis...

Cap. 68 Un hermoso guerrero: Afrodita.

Sin embargo gran parte de los personajes hace énfasis en alcanzar lo que ellos denominan "Séptimo Sentido", una - forma de crecimiento mental y espiritual, con el cual se llega a la unión con el universo y sus fuerzas.

Por otro lado hallamos el miedo, pero no por uno mismo, sino por el sufrimiento y la desdicha de los que están próximos.

En Caballeros del Zodiaco encontramos una atractiva - combinación de fuerzas temáticas con los aspectos mítico y místico.

La primera relación es evidente: la mayoría de los personajes poseen nombres de héroes, estrellas y deidades extraídos de la mitología griega o que fueron incorporados a ésta; característica reforzada por la presencia de las armaduras y sus peculiaridades acorde a la personificación o figura mítica que representan, además de que se establecen paralelismos de acción entre el proceder de los personajes de la serie y su respectivo ser mitológico, el caso más claro lo hallamos en Andrómeda-Shun quien, además de tener los rasgos de carácter y psicología que se atribuyen siempre al sexo femenino: amabilidad, fragilidad, maneras suaves etc. viste una armadura con visible apariencia de mujer sin faltar las cadenas con las que según el mito, la princesa Andrómeda fue sujeta y ofrecida como sacrificio al monstruo marino enviado por Poseidón a Etiopía.

Conforme la serie avanza se van hilvanando las leyendas referentes a Medusa, Perseo y Atenea; así como las estrellas que conforman los doce signos zodiacales personificados en igual número de caballeros con habilidades específicas. Intervienen también figuras como Escila, Kraken o Poseidón.

Aunque predomina, la mitología griega no es la única, en Caballeros del Zodiaco hallamos la representación del dragón tanto de la cosmogonía china como de la mitología nórdica, de esta última se extraen además al dios supremo Odín, al héroe de los nibelungos Sigfried, las sirenas y la figura de la Valquiria, inclusive se toma de las sagas de caballería la presencia de Excalibur, la espada invencible del Rey Arturo; y de las creencias de Egipto y Medio Oriente al Fénix.

7

El misticismo constituye el segundo aspecto, este es la creencia en una unión directa del espíritu humano con el principio fundamental del ser así como un modo de existencia y conocimiento superiores a los normales, mediante la visión intuitiva o el éxtasis. (2)

A lo largo de la serie se manejan términos como chakras, cosmos o séptimo sentido asociados con poderes espirituales.

Los caballeros poseen puntos cósmicos en sus cuerpos, tan tos como estrellas tenga su constelación guardiana, ellos rigen su destino y son un medio de curación.

Los chakras, según concepciones religiosas y culturales en Oriente, son siete generadores de energía que los evolucionados espiritualmente activan con energía interna mediante meditación y quietud mental, de estos, el sexto ubicado en la frente con el nombre de Agna, posee los poderes del tercer ojo; clarividencia, poder de penetrar el subconciencia de cualquier persona y la supraconciencia. Mu de Aries, su pupilo Kiki y Shaka de Virgo son los tres personajes que presentan esta señal, símbolo de evolución espiritual, incluso este último es la encarnación de oriente, Buda (según referencias bibliográficas, se le denomina también Sakyamuni Buda, el Buda originario).

Cosmos es una palabra constante en la serie, sirve para designar el aura, lo que en Oriente y el Tíbet se identifica como el reflejo o radiación de la fuerza vital interna, una fuerza eléctrica resplandeciente cuya color e intensidad varía según la salud, integridad y estado evolutivo de la persona; dorado significa pureza, azul, tran

quilidad y rojo, ira o malas intenciones entre otros.
El Séptimo Sentido es el cosmos final, la unión con el uni
verso y sus fuerzas.

El misticismo va de la mano con la metafísica -parte de la filosofía que estudia la substancia, el ser, la ma
teria y la forma así como el conocimiento de lo absoluto-
la cual hallamos en los viajes y proyecciones astrales, -
teletransportación, telepatía y levitación por mencionar
algunos aspectos.

Mitología, misticismo y metafísica conjuntadas con --
las fuerzas temáticas ya mencionadas constituyen una com-
binación diferente para un melodrama comercial, aún más -
si de dibujos animados se trata. Como se apuntó en el ca
pítulo 2, Gustavo Quiroz declara que en un buen melodrama
comercial se debe saber donde colocar los comerciales, el
uso básico de la música y los recursos técnicos.

Cada episodio de Caballeros del Zodiaco se divide en tres
segmentos, dos de los cuales finalizan con un punto climá-
tico, dejando al tercero el clímax de la acción, es enton-
ces cuando entra el bloque comercial formado mayoritaria-
mente por publicidad de juguetes.

La música marca y remata cada segmento de manera que el es
pectador intuye los anuncios; pero además, acentúa la re
puesta emocional de los personajes, diálogos y secuencias.
La música de fondo transmite información, enfatizando sen
timientos y carácter; el leit-motiv identifica personajes,
ambientes o partes de la historia ayudado por el ruido am
biente o efectos sonoros específicos.

En otro aspecto, las motivaciones sean personales o de grupo y las fuerzas temáticas recalcan la calidad moral - del personaje, ésta, en la serie se traduce como aspiración colectiva con temas (la paz, el bienestar del mundo) y valores universales (amor, amistad, realización); todo lo anterior aunado a las características físicas y psicológicas del personaje así como al trabajo de doblaje efectuado por los actores que les prestan voz, permiten la relación empática: el proceso mediante el cual nos proyectamos dentro de los estados internos o personalidades de los demás; -manteniendo siempre la distancia que existe entre un programa de acción con seres humanos y uno de animación-.

La veneración de Hyoga por su madre, el hecho de que Seiya, a pesar de ser un caballero que de un golpe deshace peñascos, deba pasar la aspiradora y levantar la ropa en su departamento o que él y sus amigos jueguen fútbol, logra que infiramos estados internos comparándolos con nuestras propias predisposiciones y actitudes -como afirma Berlo en su concepto en empatía- de manera que exista un acercamiento hacia los personajes.

En Caballeros del Zodiaco la estructura narrativa del relato (historia) y la narrativa icónica (discurso) no -- pueden analizarse por separado pues se apoyan mutuamente durante el relato televisual animado; retomando a Genette, establece que el tiempo de la historia (tiempo diegético) y el tiempo representado (tiempo de discurso), se relacionan en el relato cinematográfico -televisual animado en este caso- mediante orden, duración y frecuencia.

El orden nos remite a la manera como el discurso construye y reasigna lugar a los sucesos de la historia. En la serie está representado por el flashback que rompe el curso de ésta, de su tiempo, empleando tomas de hechos pasados y que se mide en "distancia (el lapso de tiempo entre ahora y el salto hacia adelante o atrás) y amplitud - (la duración de la anacronía en sí misma)"; por ejemplo, ciertos flashback nos muestran a un Seiya-niño y en otros se rememora su último combate. Inclusive encontramos casos donde existe un flashback dentro de otro (cap. 25 sec. 3 de información).

La duración remite a la velocidad del relato, en Caballeros del Zodiaco sucede que "... el tiempo del discurso puede ser más largo que el de la historia, situación producida mediante mecanismos como el slow-motion cámara lenta (alargamiento temporal producido por la disminución de la velocidad de los acontecimientos fílmicos en relación con los que les sirven de referente)..."(3) Este recurso es constantemente utilizado durante los combates de los personajes, en especial poco antes del final de éstos. Donde se lleva a cabo una lucha a la velocidad del sonido o de la luz observamos como un caballero conecta un golpe al abdomen de su contrincante (cap. 10 sec.4) o cae a tierra espectacularmente (cap. 49 sec. 22) en acciones que se supone ocurren en fracciones de milésima de segundo. Un caso parecido sucede con la Pausa, que congela el tiempo y acción.

3. Zunzunegui, Santos. Pensar la imagen. p.186

Cámara lenta y Pausa añaden dramatismo y tensión en el relato sea, como ya se mencionó, en los combates o al final del episodio.

En cuanto a frecuencia, hallamos la repetición, es decir varias representaciones del mismo momento, especialmente en el punto culminante de un combate como sucede en el cap. 6 El guerrero que viene del infierno; donde Andrómeda-Shun reconoce a Ikki su hermano ausente, el instante se narra manteniendo el cuadro de ambos personajes y haciendo una cadena de tomas cada vez más cerradas.

Otra forma de manejar la narratividad es haciéndola paralela, es decir, se muestra en el mismo cuadro o secuencia, lo que sucede con dos personajes en el mismo tiempo y lugar, por ejemplo los momentos previos al ataque entre Héroe y Antagonista; o lo que ocurre a igual tiempo en diferente lugar (cap. 63 Todas las armaduras se reunieron en el santuario ó cap. 73 Amigos reúnanse con Athena), en este caso los enlaces entre una secuencia y otra se dan por fundido encadenado o disolvencia a..., que constituye una mezcla, mientras una escena aparece otra desaparece gradualmente o se emplea el corte para hacer un cambio rápido y directo.

A pesar de la narratividad a seguir se procura economía en la animación, hallamos tres aspectos en torno a ésta: un sólo cuadro de composición diversa y compleja es aprovechado varias veces efectuando Z.I. o Z.B. general y lento, o varios a los diferentes elementos; la velocidad del alejamiento o acercamiento es la que confiere el dina

mismo, al igual que los paneos a los decorados.

El criss-cross usando los mismos cuadros o el movimiento de los background mientras los personajes están inmóviles, en ambos casos el diálogo es el que refuerza la situación. La animación parcial de ojos y boca, la animación limitada "disminuir drásticamente el número de imágenes por unidad de tiempo. Si los norteamericanos animan sus películas a 16 fotogramas por segundo, los japoneses reducen la cadencia a sólo seis" (4) y la repetición de secuencias enteras (ver anexo 3; cap. 49 Shunrei reza por Shiryu) son los trucos.

Retomemos las características melodramáticas, Jean-Marie Thomasseau citando a LeFebvre dice que el ateísmo es uno de los rasgos que permite reconocer al malvado dentro del melodrama, en el caso de Caballeros del Zodiaco no sólo es ateísmo; el caballero de Géminis asesinó al Gran Patriarca regidor del Santuario, asumió su identidad e intentó hacer lo mismo con la diosa Athena recién nacida y años después trata de nuevo. El antagonista une la blasfemia y el sacrilegio a sus crímenes por lo tanto debe ser castigado.

Entra aquí otra cuestión, la justicia total cae únicamente sobre él, sus múltiples esbirros y compinches ya no importan, de este modo la justicia no disminuye su dramatismo; sin embargo se le otorga el perdón magnánimo al -- arrepentirse por haber atentado contra una diosa. En ese

4. Vidal, Juan Ramón. Manga, la fiebre amarilla. p. 71

instante ocurre una transformación de cuerpo y alma, el malvado caballero recobra sus rasgos de bishonen (joven varón exageradamente bien parecido y tan bello físicamente que en ocasiones se asemeja a una mujer).

A ciertos personajes como resultado de un cambio moral se les transforma el rostro (cap. 21, 34, 53 y 73 Crystal, Okko, León-Ayoria y Saga de Géminis respectivamente); la cara refleja la calidad ética de éstos, la maldad ensombrece, alarga y hace angulados los rasgos endureciéndolos, en cambio la bondad, el arrepentimiento o el regreso al buen camino otorga rostros iluminados, líneas suaves y perfiladas; ojos expresivamente profundos y cabelleras frondosas.

A pesar de lo anterior en Caballeros del Zodiaco el malvado no es necesariamente desagradable en el aspecto físico. Los antagonistas pueden ser apuestos y viriles, bishonen, de rasgos exóticos e incluso competir con el héroe en atractivo.

Se rompe entonces con lo que Roman Gubern denomina Metonimia plástica o estilización metonímica (ver Mensajes icónicos en la cultura de masas) donde se busca que la "proso

ografía (descripción física) cumpla también la función de etopeya (descripción moral)".

En cuanto a los personajes femeninos, independientemente de la esfera de acción que les corresponda en la serie, poseen apariencia delicada y formas curvilíneas en oposición a los hombres, asimismo, excepto por los caballeros femeninos -Marin y Sheena- incluso la misma diosa Athena se distingue por "su pasividad y su carácter objetual, como apéndice del héroe y como su recompensa final".

7

La diosa Athena se convierte en el móvil y motor del melodrama, y su posterior rescate enaltece y amplifica la hazaña de los héroes.

En Caballeros del Zodiaco la estructura narrativa con las características del melodrama, las fuerzas temáticas inherentes a este género pero enriquecidas por aspectos míticos, místicos y metafísicos, se fortalece totalmente con la narrativa icónica empleada, que a pesar de sus trucos de economía en la animación -y en ocasiones precisamente por eso- halla una manera distinta de manejar la tensión dramática creada por el melodrama, la cual se incrementa al usar las peculiaridades diegéticas propias de la animación japonesa.

RESULTADOS PRINCIPALES DE GRAFICAS

A continuación se exponen los resultados finales mediante gráficas, aunque se preparó una por cada capítulo, se obtuvo una general donde se reunieron todos los datos obtenidos en los trece episodios consultados, ésta se eligió para la explicación por su amplitud y generalidad evitando la repetitividad en la exposición de cada una.

Como ya se dijo, para hacer este tipo de análisis, nos basamos en la Escala de Técnicas Comunicativas del Emisor de un Icno, aunque se aplicó originalmente en imágenes estáticas (pinturas y anuncios publicitarios), se adaptaron los conceptos y la escala de medición a un dibujo animado.

El examen que se aplicó a Caballeros del Zodiaco con esta Escala de Técnicas, nos mostró que, en primer lugar la serie tiende a la Unidad, esto significa que está formada por elementos distinguibles unos de otros que tienden al equilibrio para formar un conjunto armónico y ordenado. Así como cada personaje tiene su propia característica física dentro de la imagen visual, enfatizándose con los colores de su vestuario o cabellos.

Por otro lado, encontramos que la mayoría de los cuadros tienden al orden y equilibrio armónico a pesar de las diversas situaciones irregulares que presentan un hecho inusitado.

El segundo elemento que se presentó, fue la Reticencia, esta categoría surge en situaciones espontáneas o peligrosas exponiendo acciones parcialmente, siempre que se presentaran dentro de la realidad. Porque como ya se dijo, esta columna es adversa a la exageración.

Finalmente la categoría Profunda, forma la tercera columna en altitud y nos demuestra que en Caballeros del Zodiaco se manejan perfectamente las perspectivas, el escorzo, los puntos de vista, volumen y puntos de fuga, jugando acertadamente con las tomas, con los movimientos de cámara para un mejor aprovechamiento del relato, puesto que cada una tiene importancia a nivel narrativo.

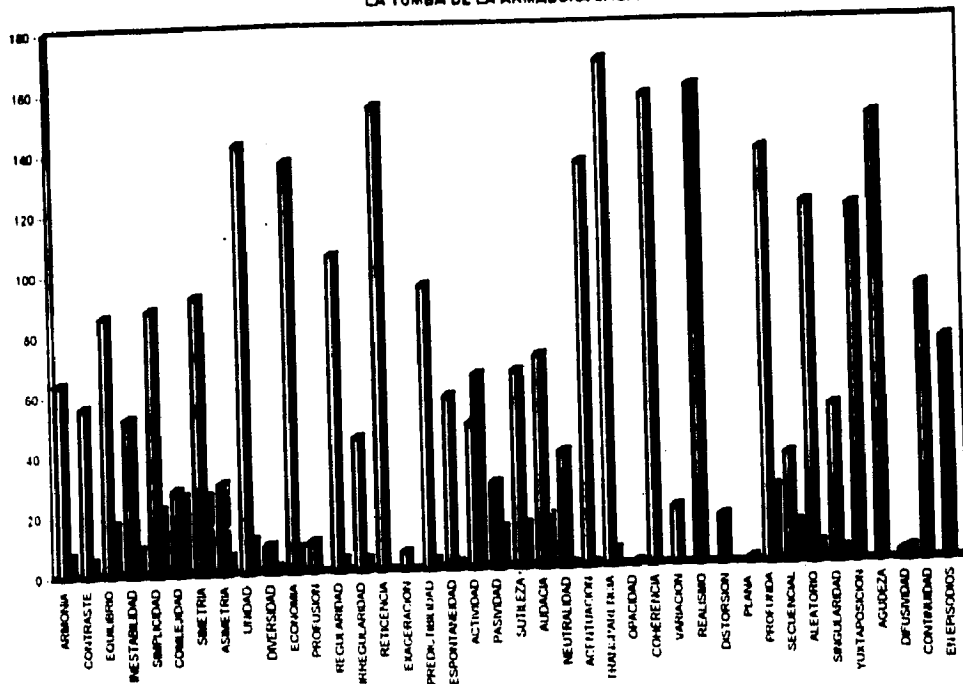
De esta manera existe forma y vida en decorados, accesorios, objetos así como en personajes aunado a luz, color, transparencia y economía para dar un realismo lleno de riqueza a la serie. Proporcionando así, una continuidad y orden constante dentro de la narratividad visual.

Asimismo, se presentan diversos elementos en menor cantidad, por ejemplo, la Acentuación donde el lenguaje cinematográfico - tiene mucho que ver utilizando tomas cerradas resaltando así, - sentimientos y emociones en los personajes para reforzar los momentos dramáticos.

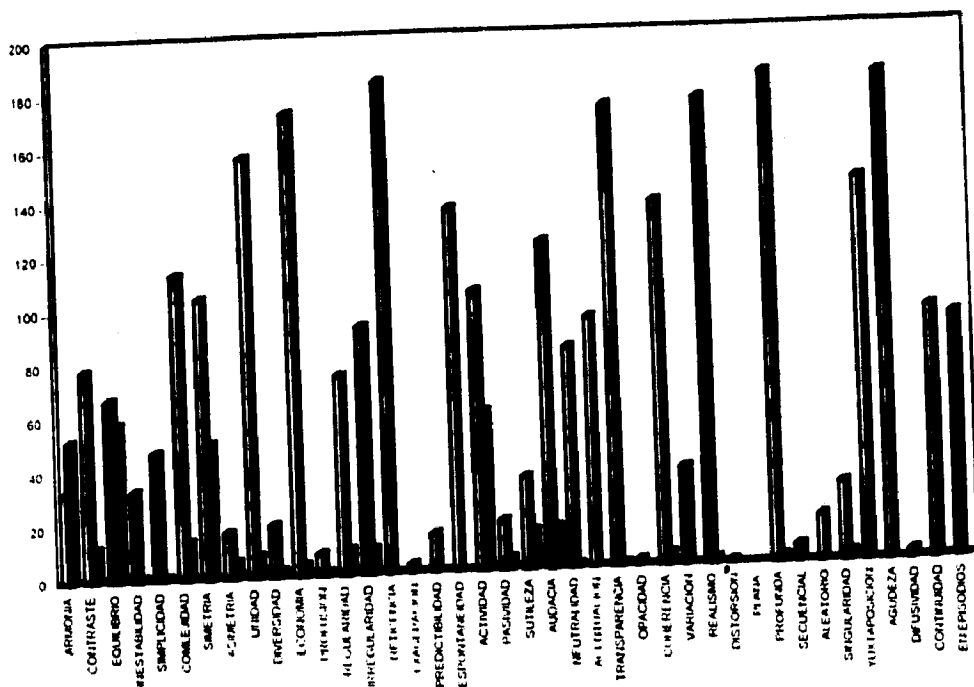
Otras categorías cuya presencia es notoria, son Audacia y - Actividad. Estos aspectos hacen que la serie tenga acción y movimiento en puntos climáticos, situaciones peligrosas así como intrépidas. Ambas categorías son inherentes al melodrama de - - aventuras, donde se conjuntan la atmósfera de peligro y los combates, así como los lugares exóticos.

Son las categorías sobresalientes que se presentan en la - gráfica, resultados principales y finales de la muestra representativa.

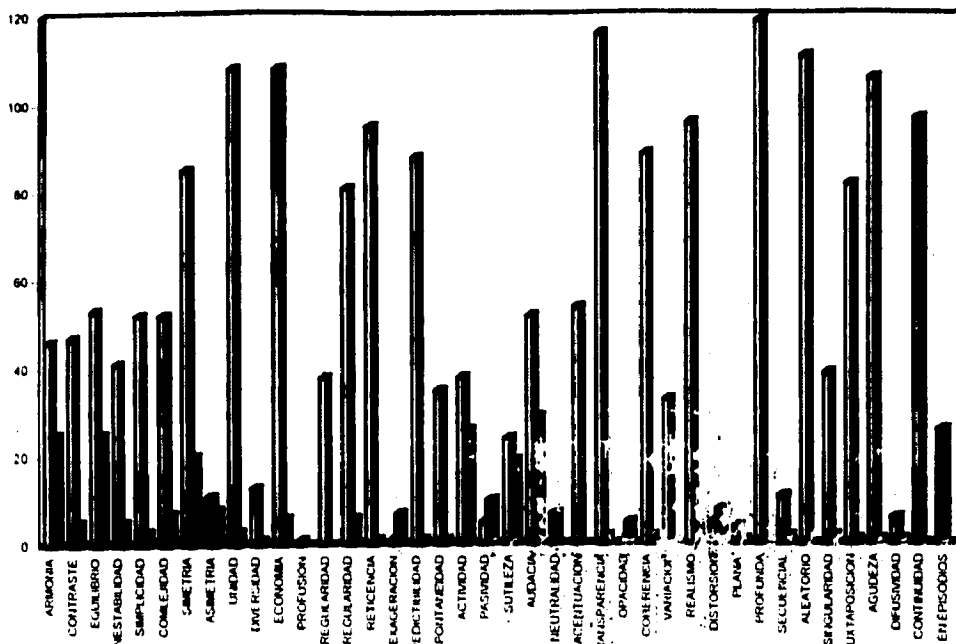
LA TUMBA DE LA ARMADURA SAGRADA



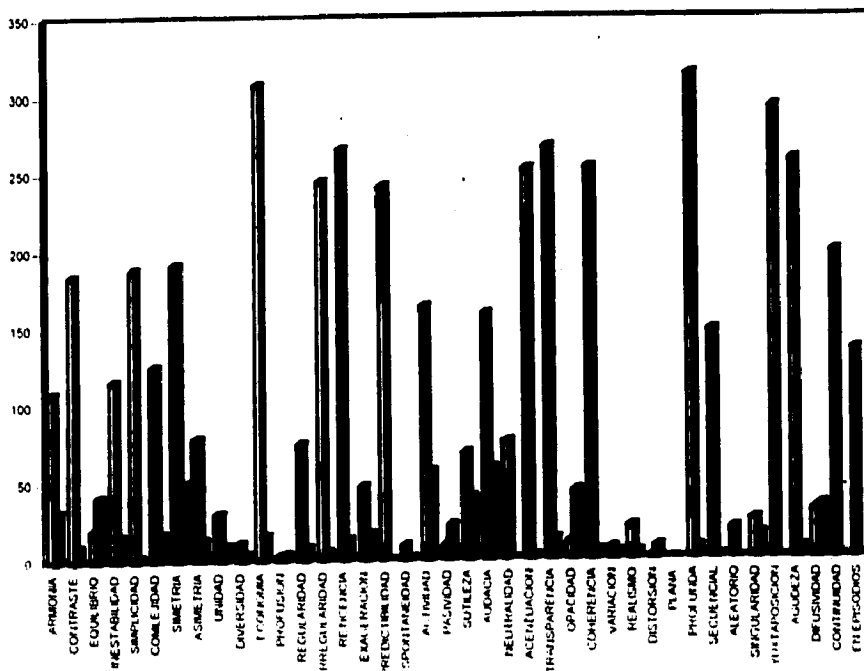
EL VUELO DE PEGASO



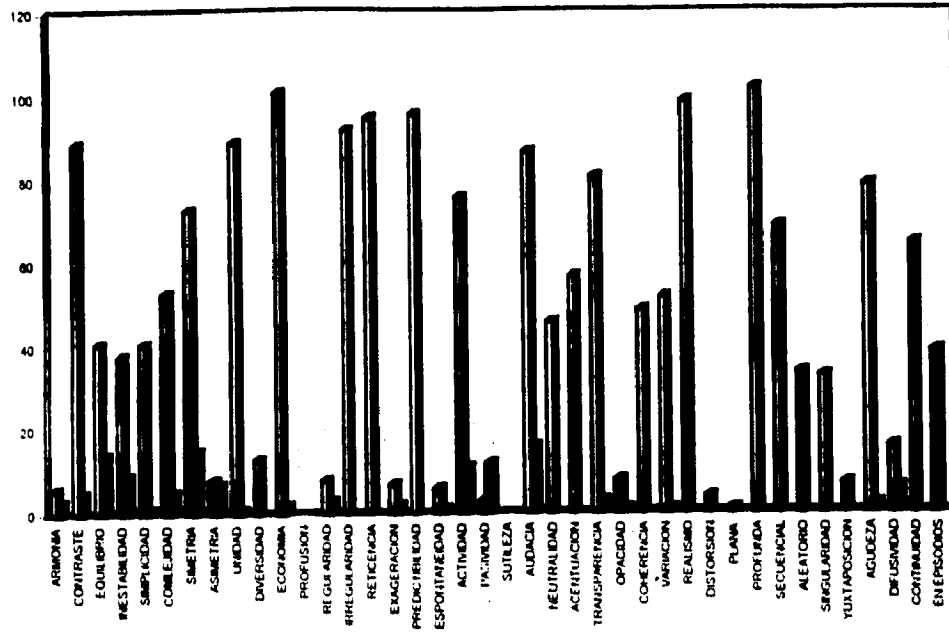
LA REVELACION



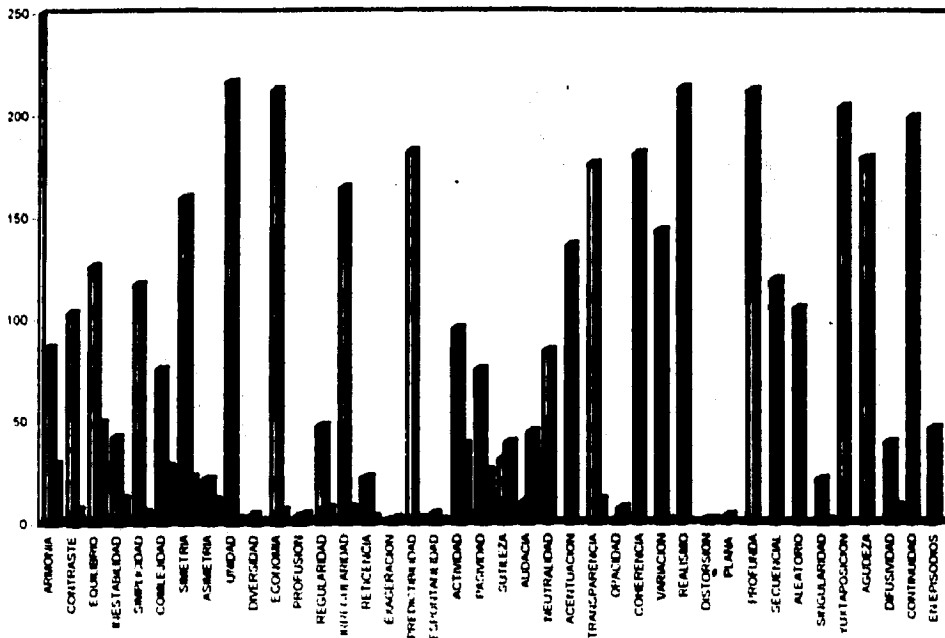
EL ARDIENTE COSMOS DEL AMOR



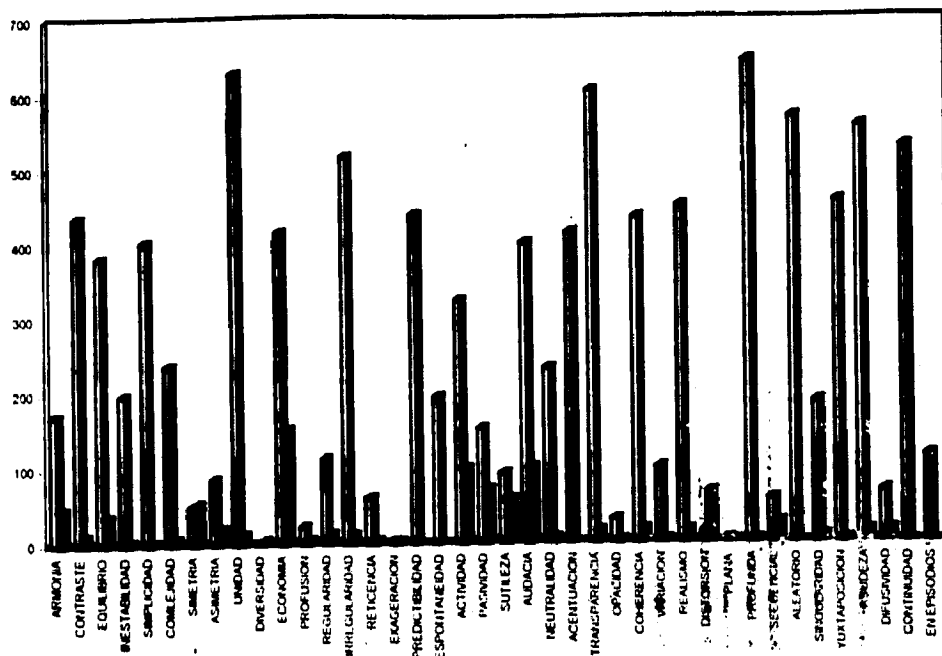
LA ISLA DE LA REINA MUERTE



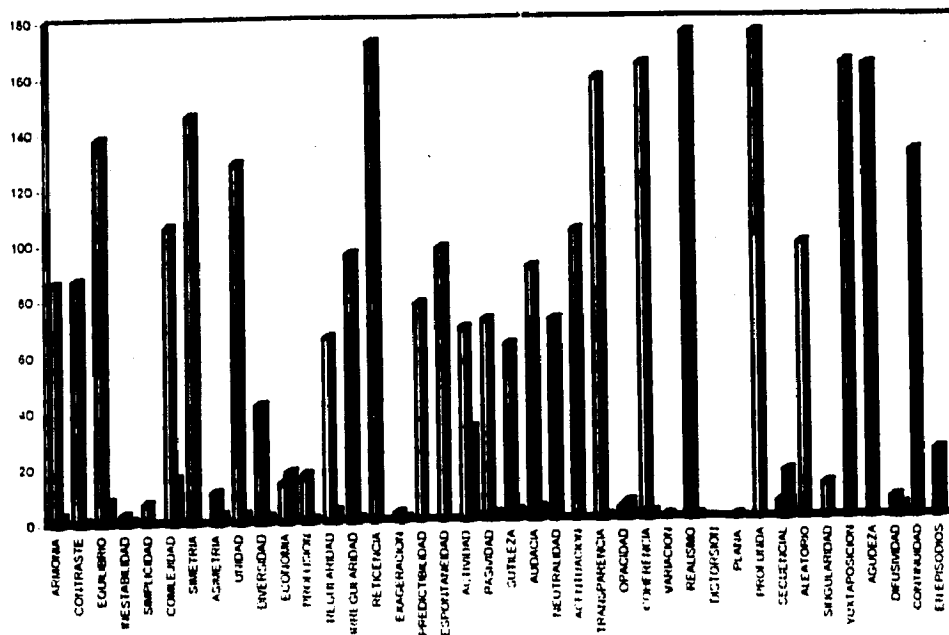
EL VALEROSO HYOGA AHORA DORMIRA APACIBLEMENTE



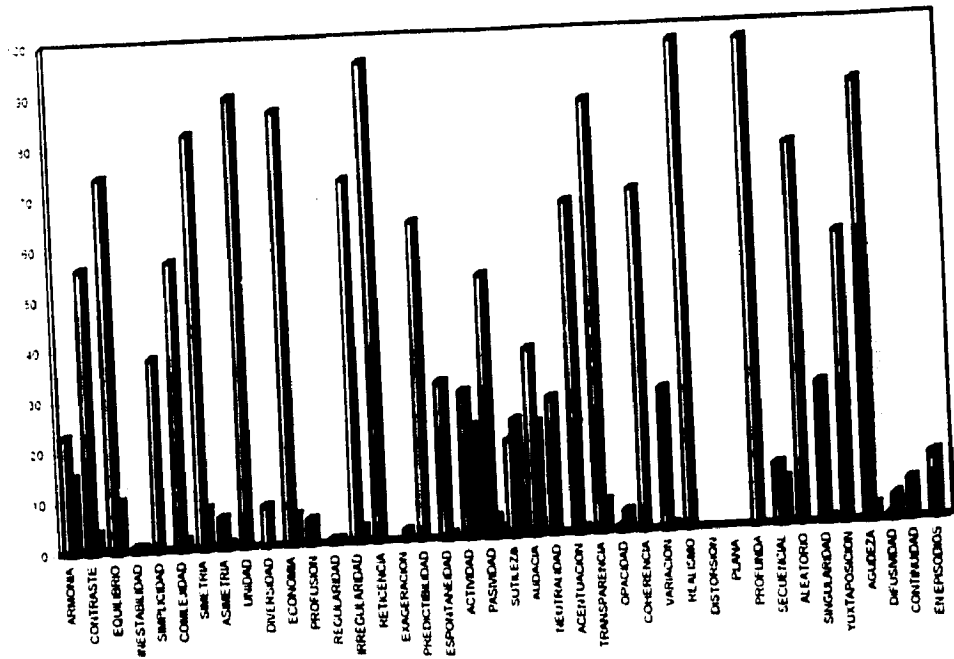
SHUNREI REZA POR SHIRYU



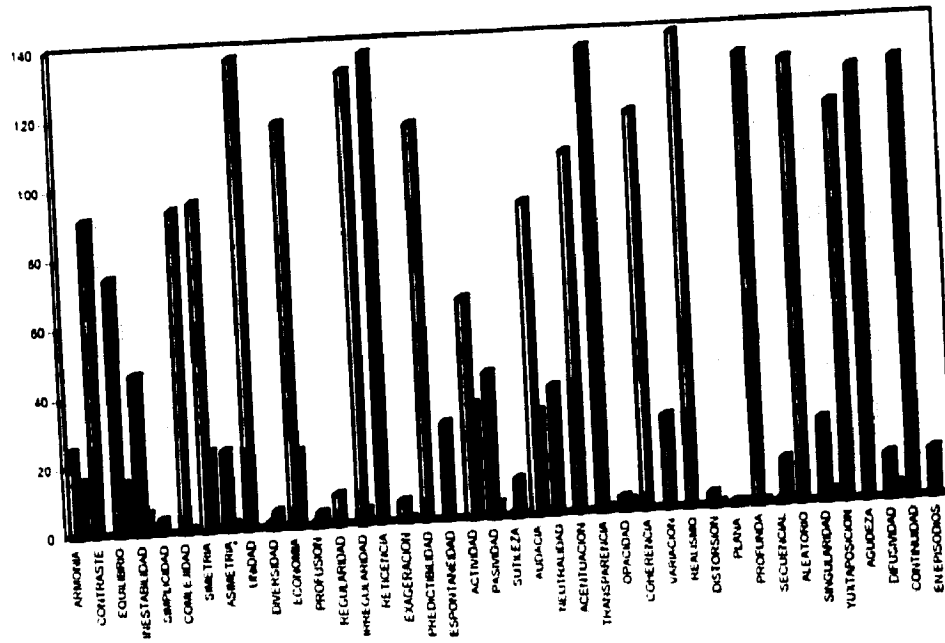
SHAKA, EL CABALLERO MAS CERCANO AL GRAN MAESTRO



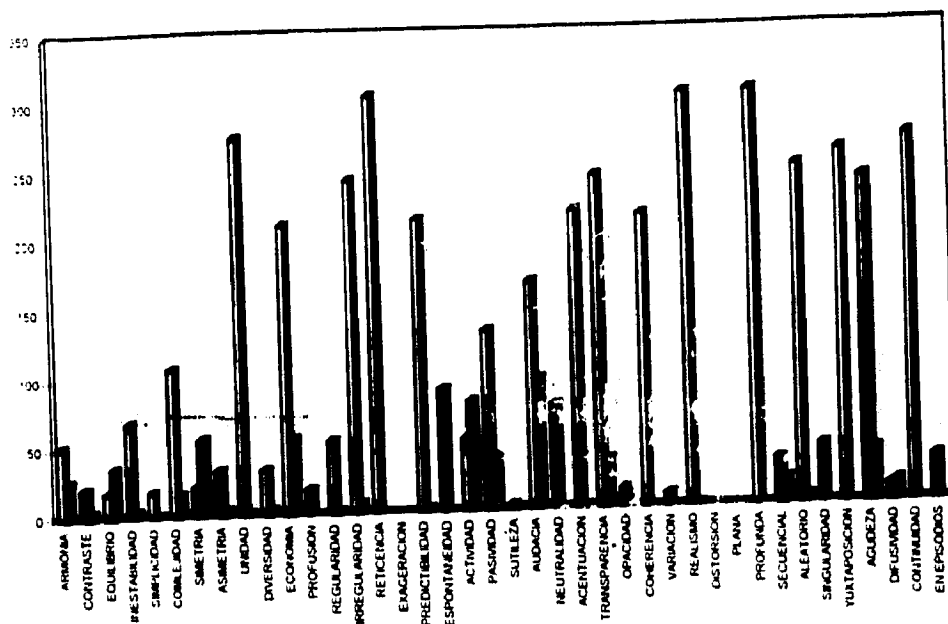
HYOGA VUELVE A LA VIDA



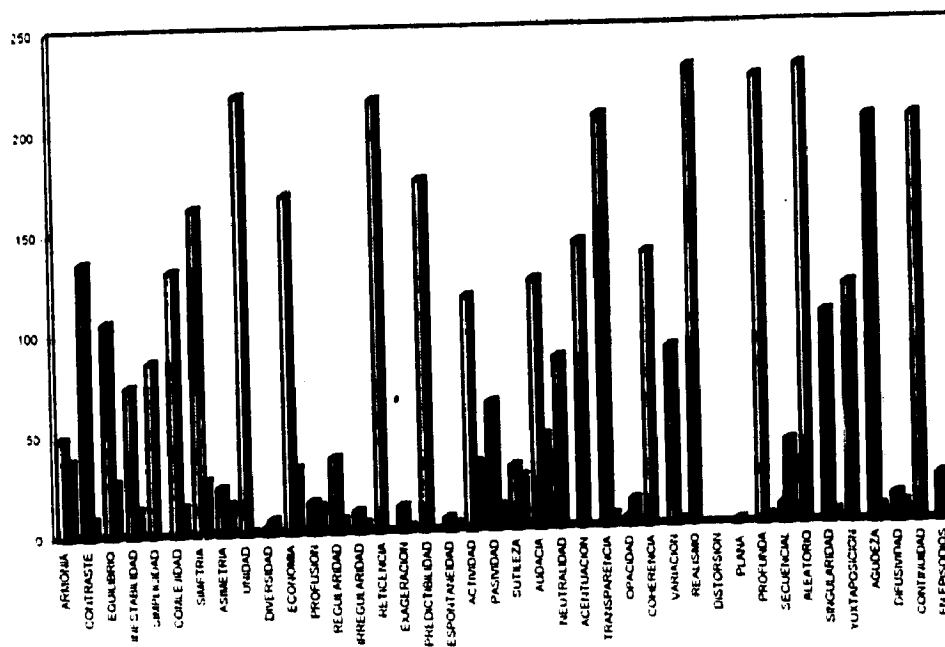
HYOGA EL VALIENTE GUERRERO



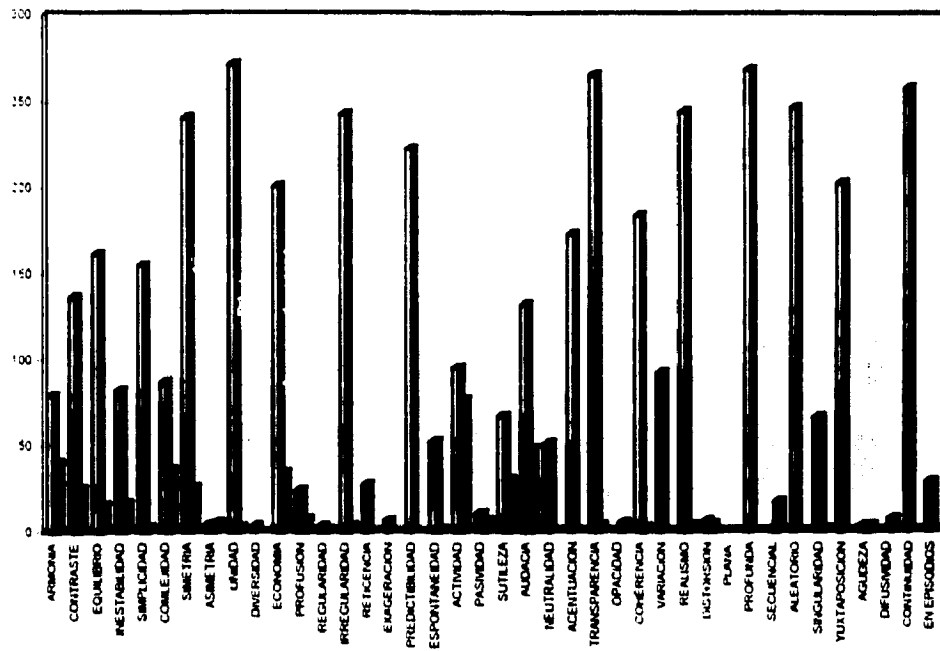
TODAS LAS ARMADURAS SE REUNIERON EN EL SANTUARIO



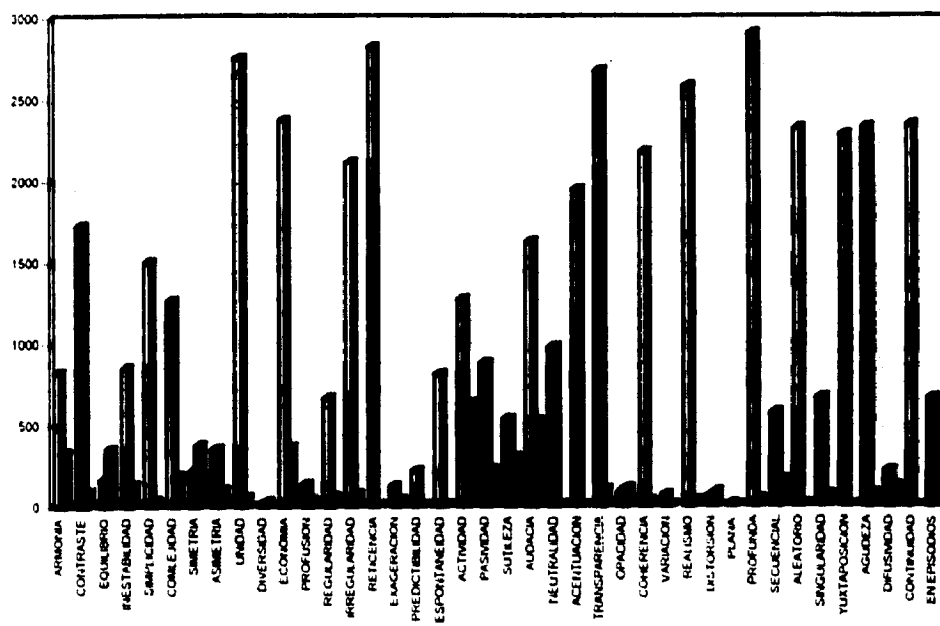
UN HERMOSO GUERRERO: AFRODITA



AMIGOS REUNANSE CON ATHENA



RESULTADOS FINALES



CONCLUSIONES

¿Cuáles son los elementos que hicieron de Caballeros del Zodiaco una serie atrayente cuyo público procuró seguir la capítulo a capítulo hasta el final?.

Apreciamos a lo largo de esta investigación que son varios aspectos los que están involucrados.

Se ha afirmado que la estructura del relato en esta animación corresponde al género del melodrama y su contenido icónico es un apoyo para el desarrollo de ésta.

El inventario de funciones y estructura morfológica planteada por Vladimir Propp se aplicó al existir una herencia literaria procedente del mito y el cuento popular. Las características del melodrama se revisaron ya que proceden del contexto teatral y literario aplicado y comercializado posteriormente en radio, televisión y cine.

Respecto a las particularidades del relato televisual, éste se vincula con el cine y sus técnicas narrativas.

Sin embargo, el análisis de Propp fue originalmente aplicado al cuento fantástico ruso ¿podría usarse con un dibujo animado japonés?

Ignorábamos si serviría con un relato televisual pero se obtuvieron resultados positivos al lograr representar Movimientos y Funciones esquemática y sistemáticamente.

El análisis aplicado a la muestra representativa reveló variantes, por ejemplo, Propp enumera siete esferas de acción mientras que en los 13 capítulos se reducen a cinco.

Esto no quiere decir que las dos faltantes no estén incluidas en la serie, simplemente no aparecen en los episodios - analizados.

Se encontraron variantes dentro de las funciones, e incluso aparecen invertidas, pero tampoco significa que exista eliminación o se contradiga el orden lógico de las demás, es decir, el orden de las funciones presentadas en los capítulos analizados no alteró ni transformó la estructura del relato de manera considerable, aún cuando se hayan hecho -- dos anexos a las funciones a modo que se acoplaran a un dibujo animado y a las convenciones del medio.

Al análisis morfológico de Propp se le agregaron Os, Cosmos: transformación espiritual que fortalece al personaje - convirtiéndose en fuerza física; y Co, Comunicación entre - cosmos: Comunicación telepático-empática entre los personajes, que informa sobre diferentes situaciones por las que - atraviesan estos.

Como se especificó en su momento, lo anterior fue para cubrir las necesidades requeridas por la investigación, y así complementar el análisis, de otra forma se habría perdido - información al convertirse ésta en Elementos Oscuros O. Por otra parte, pudimos darnos cuenta que la Triplicación - de funciones y de carácter atributivo contribuyen a la redundancia dramática y en la estructura iterativa.

De esta manera, en términos morfológicos existen más variaciones de las que Propp incluyó en su inventario original, esto era de esperarse pues son aspectos que el morfólogo no

consideró: viajes astrales, telepatía, aura etc. Las formas de narrar han cambiado desde 1928 a la fecha e incluso no fue aplicado al mismo soporte comunicativo.

Los planteamientos de Propp funcionaron para analizar el relato de esta serie animada, pero con el aspecto icónico era imposible hacerlo así, de modo que recurrimos a la Escala de Técnicas Comunicativas del Emisor de un Icono, de la Lic. Graciela Alba Zamudio, así como a Donis A. Dondis en los elementos de composición visual, además de agregar características físicas y atributos de los personajes para equilibrar y reforzar el análisis.

Caballeros del Zodiaco es una animación diferente en lo que se refiere a composición visual. El lenguaje cinematográfico con sus diversos componentes es fundamental para lograr y acentuar la condición dramática en los personajes obteniendo así un buen melodrama.

Los aspectos icónicos se conjuntan al relato, enfatizando el melodrama y creando una buena historia contada en dibujos animados con la espectacularidad de la que se puede dotar a este género, logrando un contraste dinámico entre misticismo y mitología antigua, con modernas ciudades de avanzada tecnología, reforzada por el uso de puntos de perspectiva y planos de profundidad diversos que enriquecen la narrativa icónica.

Los personajes tienen una psicología definida que crece o se modifica moral y espiritualmente conforme transcurren los episodios enfatizada, ya sea por leit motiv o música de fondo para resaltar emociones o puntos climáticos.

No obstante, al comienzo de cada ciclo, se sabe que finalmente ellos rescatarán a la diosa Atenea y por consiguiente a la humanidad. El público espera ver a los héroes afrontar obstáculos para vencer al enemigo.

Pero de presentarse un cambio, por ejemplo, la muerte de los caballeros principales, causaría confusión en el espectador rompiendo las reglas del melodrama, según las cuáles el héroe siempre triunfa.

Esto se conoce como Estructura Iterativa, es decir, presenta un desenlace con el cual el público está familiarizado; revelando así que buena parte de la aceptación de esta serie radica en la Iteración Ritual

"...la gratificadora repetición ritual, que calma expectativas latentes a través de vicisitudes que aparentemente son siempre distintas, pues si existe certeza acerca de la victoria final del héroe, no existe certeza acerca de como el héroe vencerá en aquel episodio concreto y en aquellas circunstancias nuevas." (1)

La iteración ritual está presente en los tres ciclos de la serie: Batalla en las doce casas (73 capts.), Dioses guerreros de Asgard (26 capts.) y Poseidón (15 capts.); al igual que en las tres películas comercializadas: Los Caballeros del Zodiaco Contratacan, La Gran Batalla de los Dioses y La Resurrección de Eris y Lucifer.

En todas y cada una de ellas se recurre a la iteración, al triunfo de los héroes con un mensaje tranquilizante moralmente después de aventuras y peripecias que son esperadas, aunque desconocidas en sus circunstancias; como complemento a

1. Gubern, Román. Mensajes icónicos en la cultura de masas. pp. 247

la iteración ritual hallamos el Golpe de Efecto, que se presenta al final de la mayoría de los episodios y crea un punto climático, una situación tensa donde la acción se deja en suspenso.

Así, se produce expectativa en el público, que aventurará lo que puede suceder a los héroes de manera que estará anticipando un hecho determinado. Si el evento ocurre tal como se anticipó la expectativa queda cumplida, si no, la sorpresa logrará que el interés crezca en el espectador.

La Redundancia está presente en los diálogos —uno de los personajes da información a otro y este repite la misma frase de nuevo— y visualmente en dos aspectos: para disminuir trabajo de animación reduciendo costos, y durante la tensión dramática producida por el melodrama.

En las situaciones, la más común: el Antagonista se ensaña a golpes con el Héroe, durante el clímax del combate éste se fortalece y termina con el enemigo abandonando el lugar de la batalla la mayor parte de las veces como si nada.

La iteración ritual, el golpe de efecto y la redundancia son sólo tres factores, pero nos obligan a descartar la hipótesis nula, la cual afirma que las características icónicas no tienen relación significativa con la estructura narrativa de Caballeros del Zodíaco.

En realidad los elementos icónicos expresan innumerables ideas en segundos para complementar el discurso constituyendo una animación rica en el relato y visualmente.

La composición visual apoya al relato para enfatizar el melodrama, sobre todo durante la confrontación de fuerzas opuestas —morales y físicas— que toma forma en los personajes —de Héroe y Antagonista donde el primero siempre vencerá los obstáculos impuestos por el segundo, siendo este el componente principal del antecedente directo de este género: el mito.

El mito, el cuento fantástico, las novelas de caballería y las características del melodrama se unen entonces dándole una perspectiva diferente al dibujo animado considerado desde sus inicios y por la mayoría, como diversión infantil, que, sin embargo vemos reunida en Caballeros del Zodiaco con religión, misticismo y metafísica.

RELIGION

Uno de los elementos importantes y comunes en la evolución humana es la religión. Para muchos significa esperanza de vida después de ésta; se halla estrechamente ligada al pensamiento y sentimiento del hombre, y ha servido para interpretar su existencia.

La vida religiosa del Japón está marcada hasta nuestros días por un profundo tradicionalismo que conserva costumbres ancestrales dentro de sus dos religiones principales: el budismo y el chintoísmo.

El primero llegó de China a través de Corea y se estableció en el país durante el siglo VI. Se basa en cuatro verdades fundamentales: sufrimiento, su origen, su anulación y el camino hacia el Nirvana —estado de felicidad— la meta final la paz sin ninguna clase de pasiones.

Shaka de Virgo es el representante del budismo en la serie.

El shintoísmo manifiesta principalmente el carácter sagrado de la familia imperial, la continuidad de la tradición nacional y la unidad del país; los shintoístas reverencian el patriotismo, la belleza y la lealtad y respeto a los superiores.

Hoy en día ambas religiones son la base principal de la cultura japonesa y están representadas en sus producciones cinematográficas, manga (comic) y anime (dibujos animados), siendo gran número de estos un reflejo de su época y de las tradiciones del país.

COSTUMBRES Y CODIGOS DE HONOR

Los encontramos a lo largo de Caballeros del Zodiaco a través del Equipo Sentai —una fuerza o escuadrón de ataque— donde las relaciones dentro del grupo son de cooperación y confianza compartiendo el trabajo con un compañerismo eficiente y satisfactorio.

La superación grupal radica en la habilidad del líder para manejar la empresa o situación que se presente.

En Japón, un hombre es admirado por la integridad y sinceridad que lo llevan por el buen camino ante los demás. El héroe es quien demuestra la nobleza del fracaso o el fin de su vida y de su causa; se le considera de naturaleza vigorosa e inconforme, y por lo tanto extraña, puesto que sus acciones lo pueden llevar al triunfo o la derrota.

Los japoneses consideran al grupo como unidad, donde cada miembro persigue además, su propia superación. En la serie, dentro del Equipo Sentai conformado por los cinco héroes principales, existe la necesidad de realizarse como individuo, mental y espiritualmente, al alcanzar el "Séptimo Sentido" —por sí solo.

Por otro lado, se considera que con la formación estricta y firme a través de la disciplina como dificultad, el alumno logra perfeccionar su carácter y el dominio de sí mismo. Guiándose por la frase "Destruye el ego y sirve a los demás" («Messhi hōkō») el discípulo puede llegar al perfeccionamiento de seishin —espíritu—, y en un momento dado, ser un buen líder.

Regularmente muchas historias japonesas de éxito finalizan con la obtención de lo perseguido por el héroe mediante perseverancia y respeto, cualidades consideradas fuerza interna esencial en la autodisciplina, y admiradas al mismo tiempo por el control adquirido. Por esta razón siempre se procurará llegar al entendimiento evitando la contienda, pues —la armonía es considerada valor central (wa).

En Caballeros del Zodiaco se hace alusión al Código Bushido —moral caballeresca o del guerrero— cuya esencia principal lo constituyen el valor, la lealtad hacia el Señor y el desprecio por las riquezas. Los caballeros principales tienen el espíritu de justicia y fidelidad que son virtudes inherentes al Samurai.

A éste se le exigía como prueba de lealtad, de ser necesario, ir ante las flechas del enemigo sin temor a la muerte, un sentido de autosacrificio semejante lo encontramos en el Dragón-Shiryu, quien siempre sigue el consejo de su maestro: «Conviértete en una montaña contra el mal, jamás te muevas aunque tu vida esté en peligro.» (cap 49)

Cuando un Samurai resultaba herido mortalmente y sin ninguna esperanza, debía expresarse con honor de sus compañeros y superiores resignándose a morir con dignidad.

Lo anterior sale a relucir durante el capítulo 73 donde Seiya, después de combatir con Géminis y salvar la vida de Atenea, es castigado cruelmente a golpes y, consciente de que es imposible acabar con el enemigo, rehusa ya defender su propia vida.

El Código Bushido dice que un Samurai debe comportarse como buen hijo y súbdito fiel; no abandonará a su Señor sin importar que sea el único que sobreviva para protegerlo. Asimismo, los Caballeros de Athena recorren casa por casa cayendo en batalla para lograr que, así quede uno solo, la diosa pueda salvarse.

Inclusive el Seppuku o hara-kiri —suicidio ritual— utilizado en el pasado como forma digna de morir de los guerreros, o como un acto final de líder derrotado está presente; Saga hace alusión al seppuku en la secuencia climática del último episodio del primer ciclo.

PERSONAJES BISHONEN

Al igual que la Bishojo y la Maho-Bishonen, el diseño de estos personajes es endémico de la animación japonesa. Jóvenes varones bien parecidos cuya belleza llega a la exageración, al punto de ser confundidos con mujeres, los Bishonen pueden ser héroes o antagonistas de nariz perfecta y en ocasiones labios delineados.

Este tipo de personajes se reiteran durante los 114 capítulos y las tres películas comercializadas.

A primera vista poseen apariencia frágil e inofensiva, pero en la confrontación son terribles y peligrosos como lo demuestran Shun, Shaka de Virgo (cuya apariencia pacífica ocul

7

taba un fuerte adversario) Afrodita de Piscis, Milo Escorpión y Saga de Géminis entre otros.

Son atractivos gráficamente y conforme a su papel y calidad moral dentro del relato, el público manifestará empatía o no; inclusive tienen gran aceptación en el círculo de aficionados, y mayormente entre el público femenino.

Los Bishonen rompen con el estereotipo y la redundancia gráfica donde los héroes son atractivos entanto los antagonistas poseen físico desagradable.

En contraparte, encontramos el "Principio de Quasimodo" como lo denomina Román Gubern, el héroe desagradable físicamente destinado a ver frustrados sus anhelos, lo cual provoca en el espectador lástima y piedad en vez de admiración como sucede con el héroe tradicional.

Cassios se ajusta a este principio, él se sacrifica por la felicidad de su amada (cap. 59).

Dentro de la animación japonesa hay clasificaciones que contemplan niños, adolescentes, adultos etc; y géneros que van desde el terror y el romance hasta la animación erótica y pornográfica. De manera que, no por ser "caricaturas o monitos" es inherente que sean producciones destinadas exclusivamente a infantes, como erróneamente sigue creyéndose en México, Caballeros del Zodiaco es ejemplo de ello.

Caballeros del Zodiaco reabrió las puertas nuevamente a las animaciones japonesas después de casi dos décadas en que su presencia en los canales de televisión fue mínima.

Se despolvaron series de anterior éxito como Candy-Candy, Mazinger Z, Remi, Heidi y la Princesa Caballero entre otras; y se transmitieron nuevas adquisiciones como Dragon Quest,

Dragon Ball, Supercampeones y Sailor Moon, que en estos momentos goza de éxito moderado con su respectiva campaña comercial.

El hecho de calificar de "nuevas" a estas últimas no significa que lo sean en su manufactura, sino en su exhibición; a México llegan, en el mejor de los casos, cinco años después de proyectarse en su país de origen —seis en el caso de Caballeros del Zodiaco— e incluso con mayores lapsos, en contraste con Europa, donde se transmiten con mínimo margen de diferencia con Japón.

Actualmente existe una competencia de televisoras usando la animación nipona, que inició un año después de estar al aire Caballeros del Zodiaco, cuando Televisa proyectó Power Rangers (una serie de acción en vivo, un show sentai) en un intento por mantener su audiencia contrarrestando el rating.

Caballeros del Zodiaco fue la novedad del momento, causando tal impacto en el público que a cuatro años (y hasta el momento de escribir estas cuartillas) se proyecta ininterrumpidamente.

Asimismo, fue un éxito comercial tanto en la campaña publicitaria y de mercadotecnia presentada por Bandai, compañía dueña de los derechos comerciales de la serie, como del comercio pirata.

Inundaron los mercados figuras de acción, útiles escolares con su imagen, tazos coleccionables, ropa, disfraces, posters, material para fiestas infantiles e incluso piñatas, pudiendo de esta manera penetrar los personajes al ámbito de una tradición popular, mientras que en Japón tuvieron un éxito moderado donde además del manga existieron un juego de - roll, compact discs con el soundtrack original y un juego de video que abarca el ciclo de las Doce casas, con el mismo nombre de la serie.

Pero, aún antes de tener éxito, y hasta la fecha, al programa se le acusa de violento. Es imposible negar la existencia de ésta, sin embargo, al hacer las divisiones y categorización por secuencias se encontró que existen más de Información que de Acción Violenta; para expresarlo con números, 106 secuencias de información por 86 de violencia.

Al presente trabajo no compete medir la violencia del programa, sólo señala lo encontrado. Las secuencias de Acción Violenta llegan a equilibrarse con la redundancia de los mensajes morales existentes dentro de las secuencias de información, y son enfatizadas a lo largo de toda la serie, es decir, el análisis de lectura icónica y narrativa en Caballeros del Zodiaco, muestra que a pesar de la violencia potencial y explícita presentes, sus columnas temáticas principales son valores universales para el ser humano: amor fraterno y hacia el prójimo, lucha por ideales o creencias y la amistad leal, al tiempo que se procura conseguir la empatía mediante la riqueza visual y de relato.

7

A lo largo del subcapítulo 4.3 del presente trabajo se han consignado parte de las conclusiones además de las ya expuestas en este apartado.

Recapitulando, hemos analizado Caballeros del Zodiaco bajo tres luces: el análisis morfológico del relato de Vladimir Propp, el melodrama y el análisis icónico. Respondiendo afirmativamente a la hipótesis planteada al inicio de la investigación "La estructura narrativa de Caballeros del Zodiaco corresponde al melodrama, y su contenido icónico es un apoyo para el desarrollo del relato".

Efectivamente, la serie posee una estructura narrativa - mezcla de melodrama clásico y de aventuras donde se conjunta el héroe, el villano y la mujer inocente y perseguida producto del primero, con la atmósfera de peligro, lugares exóticos y combates inherentes al segundo; enriquecido en sus fuerzas temáticas con aspectos mítico-místicos y metafísicos. Es una simplificación moral donde el bien triunfa sobre el mal haciendo énfasis en el honor, la lealtad y el amor fraterno a través de una estructura anecdótica y episódica donde el protagonista siempre vence los obstáculos que se le interponen, y estableciendo conclusiones morales y tranquilizantes.

Utiliza la música para acentuar y recalcar emociones, situaciones y diálogos, incitando los estados de ánimo del receptor mediante los cuales el espectador se siente cercano a los personajes, provocando una identificación que permite la catarsis.

Asimismo, las normas y valores manejados favorecen la empatía pues son considerados universales.

La morfología de este relato probó ser viable de analizar se con el inventario básico de funciones y planteamientos -- proppianos que demostró

"la existencia de esquemas típicos transmitidos de generación en generación, a manera de fórmulas establecidas susceptibles de revivir al ponerse en contacto con costumbres e ideas nuevas" (2)

esto es apoyado visualmente por la narrativa icónica empleada: técnicas cinematográficas y composiciones visuales donde abunda la unidad, reticencia, profundidad y transparencia; a lo cual se añaden las particularidades diegéticas propias de la animación japonesa, existiendo una relación significativa entre la estructura narrativa y el contenido icónico.

El retardo épico y la iteración ritual tienen fuerte presencia dentro de la serie, contribuyendo a la tensión dramática --que visualmente se expresa mediante cortes progresivos o utilizando secuencias de tomas cada vez más cerradas-- y al cumplimiento de las expectativas de parte del receptor respectivamente.

En cuanto a los datos ilustrados por las tablas y gráficas que contienen los resultados de la Escala de Técnicas Comunicativas del Emisor de un Icono, se desprende que los cuadros y secuencias que integran este dibujo animado, son composiciones visuales muy bien organizadas con elementos que atienden a la Unidad, Orden y Equilibrio armónico pero no por eso estático.

Esta producción posee gran Profundidad y Transparencia con Economía y Continuidad, entre las categorías sobresalientes.

2. Vesselovski, A. Poética. t. II, citado por V. Propp en Morfología del cuento. p. 171

Creenos que al aplicar el mismo procedimiento de análisis a otras animaciones japonesas, particularmente a los melodramas de aventuras, e incluso al género de acción, posiblemente se encuentre una tendencia similar, es decir, el juego visual de perspectiva, escorzo, puntos de vista y puntos de fuga, aprovechando los movimientos de cámara y tomas, para lograr un ritmo narrativo singular que los diferencia del melodrama romántico como es el caso de Candy-Candy o Heidi, donde no se muestra tanta audacia en el lenguaje y narrativa icónica.

El punto anterior nos lleva a la aplicación práctica de esta investigación: una certificación de calidad, ya sea en video, trípticos, textos, películas y comics entre otros. Se pueden registrar y medir distancias, técnicas, uso de colores para su mejor empleo y aprovechamiento dentro de una producción animada, que funcione como guía del emisor para captar la atención de los receptores.

Este trabajo también deja abierta la posibilidad de aplicar el análisis morfológico (el inventario original de Propp más las dos funciones agregadas a éste, Cs y Ce) en otras series animadas, de acción en vivo e inclusive películas, como se muestra en los siguientes ejemplos.

+Bio Boster Armor Guyver. Animación japonesa

$x^1 z^5 Cs L^1 v^1 X^1 Y W L^1 Cs Cc V^1 Ca N$

+Tekaman. Tekkoman, serie animada japonesa

$X L^1 Cs V^1 Y W Cc L^1 Cs V^1 Ca N$

+Dragon Ball. Animación japonesa.

$a^3 X x^3 Y W D H Z R Cc L^1 Cs V^1$

+Sailor Moon. Animación japonesa.

e² x¹¹ D Y Z¹ L¹ Cs Tr V¹ Ca

+Bionics Six. Familia biónica, animación.

X Y D W Tr¹ Cc L¹ V¹

+X Men. Animación estadounidense.

e X¹ Y D W Cs L¹ Cc V¹ Ca

+Amazing Spiderman. Animación estadounidense

Cs Y W Cc L¹ V¹ Ca

+Thundercats. Serie animada.

X Y D Z¹ Cc L¹ Cs V¹ Ca

+Star Wars, La guerra de las galaxias. Película

L¹ Y d X¹ x D² Z¹ W R¹ H¹ L¹ Cc V¹ Ca N

+Highlander, el inmortal. Película.

L¹ X⁶ H⁹ E⁹ Y W D¹ H¹ R² Cc L¹ V¹ Ca N

Los anteriores son algunos ejemplos generales, donde puede aplicarse este análisis morfológico y obtener información sobre la estructura de cada serie, aunque debemos mencionar que sólo en algunos casos se pueden introducir las dos funciones agregadas al inventario de Propp.

Asimismo, existen novelas, y hasta notas periodísticas de la vida cotidiana susceptibles a esta revisión, que abren la posibilidad de otras investigaciones.

Caballeros del Zodiaco es una serie que sirvió como -punta de lanza para introducir nuevamente la animación japonesa tanto en Televisa como en Televisión Asteca dentro de la barra infantil —sin que importe la clasificación original de ésta— además, el dibujo animado japonés se halla ligado a un fenómeno comunicativo que desde hace alrededor de cinco años se ha ido incrementando, y cuyos actores principales son las

7

tiendas de comics y manga así como las convenciones que las reúnen a todas en determinados lapsos, como la Conque, Roca Poca, MECYP y algunas otras de diversa importancia, que congregan un, cada vez más amplio, círculo de adeptos con un argot propio.

Asimismo, existen publicaciones especializadas de calidad creciente, y fanzines —gacetas de aficionados— que se ocupan de reseñar las novedades que pueden encontrar los Otaku, término con el cual se denomina a los adeptos al manga y anime japonés.

Actualmente las producciones animadas constituyen arte aplicado en una rama cinematográfica que ya es género propio compuesto por acciones dramáticas, narrativas y visuales, —abordadas con destreza que dan origen a una industria diversificada en torno a ellas; así como a un círculo de aficionados especializado.

Se han convertido en un medio de expresión a la vista de todos y en algunos casos, en reflejo de la sociedad y sus costumbres, a pesar de ello aún son consideradas, entre muchas otras cosas, sólo muñequitos para niños o bien inductores de violencia infantil.

Sin embargo, frente a estos argumentos hay un hecho que no puede pasar desapercibido: el ingenio, la creatividad, los guiones variados, los efectos especiales y gráficas por computadora cada vez más depurados y los dibujos detallados, convierten a la mayoría de "las caricaturas" contemporáneas en obras de arte animado.

EN SINTESIS:

1. El análisis morfológico del cuento de Vladimir Propp puede aplicarse en un relato televisual, en este caso con un dibujo animado japonés, donde se obtuvieron resultados positivos al lograr representar Movimientos y Funciones esquemática y sistemáticamente.
2. Se encontraron variantes dentro de las funciones, e incluso aparecen invertidas, pero tampoco significa que exista eliminación o se contradiga el orden lógico de las demás, es decir, el orden de las funciones presentadas en los capítulos analizados no alteró ni transformó la estructura del relato de manera considerable, aún cuando se hayan hecho dos anexos a las funciones a modo que se acoplaran a un dibujo animado y a las convenciones del medio.
3. La Triplicación de funciones y de carácter atributivo, contribuyen a la redundancia dramática y en la estructura iterativa.
4. En términos morfológicos existen más variantes de las que Propp incluyó en su inventario original, esto era de esperarse pues son aspectos que el morfólogo no consideró.
Las formas de narrar han cambiado desde 1928 a la fecha e incluso no fue aplicado al mismo soporte comunicativo.
5. Caballeros del Zodiaco es una animación diferente en lo que se refiere a composición visual. El lenguaje cinematográfico con sus diversos elementos es fundamental para lograr y acentuar la condición dramática en los personajes obteniendo así un buen melodrama.
6. Gran parte de la aceptación de esta serie radica en la Iteración Ritual.
7. La Iteración Ritual se complementa con el Golpe de Efecto, que se presenta al final de la mayoría de los episodios y crea un punto climático, una situación tensa donde la acción se deja en suspenso.
8. La Redundancia está presente en los diálogos y visualmente en dos aspectos: para disminuir trabajo de animación reduciendo costos, y durante la tensión dramática producida por el melodrama.
9. La composición visual apoya el relato para enfatizar el melodrama; sobre todo durante la confrontación de fuerzas opuestas -morales y físicas- que toma forma en los personajes de Héroe y Antagonista donde el primero siempre vencerá los obstáculos impuestos por el segundo, siendo éste el componente principal del antecedente directo de este género: el mito.
10. Los Bishonen rampen con el estereotipo y la redundancia gráfica donde los héroes son atractivos entanto los antagonistas poseen físico desagradable.

- 7
11. Antes de tener éxito y hasta la fecha, al programa se le acusa de violento. Es imposible negar la existencia de ésta, sin embargo, al hacer las divisiones y categorización por secuencias se encontró que existen más de Información que de Acción Violenta.
 12. El análisis de lectura icónica y narrativo en Caballeros del Zodiaco, muestra que a pesar de la violencia potencial y explícita presentes, sus columnas temáticas principales son valores universales para el ser humano: amor fraterno y hacia el prójimo, lucha por ideales o creencias y la amistad leal, al tiempo que se procura conseguir la empatía mediante la riqueza visual y de relato.
 13. Caballeros del Zodiaco posee estructura narrativa mezcla de melodrama clásico y de aventuras retomando aspectos mítico-místicos y metafísicos.
Es una simplificación moral donde el bien triunfa sobre el mal con una estructura anecdótica y episódica, y estableciendo conclusiones morales y tranquilizantes.
La música acentúa y recalca emociones, situaciones y diálogos, incitando los estados de ánimo del receptor mediante los cuales el espectador se siente cercano a los personajes, provocando una identificación que permite la catársis.
 14. Los resultados de la Escala de Técnicas Comunicativas del Emisor de un Icono, desprenden que los cuadros y secuencias que integran este dibujo animado, son composiciones visuales muy bien organizadas con elementos que tienden a la Unidad, Orden y Equilibrio armónico pero no por eso estático. Posee gran Profundidad y Transparencia con Economía y Continuidad, entre las categorías sobresalientes.

B I B L I O G R A F I A

- Alba Zamudio, Graciela. Manual para la materia de métodos de investigación en comunicación colectiva III (Mensaje icónico). ENEP Acatlán/UNAM. Ed. Autor. México 1993. 272 pp. Tesina.
- Alfie, David et al. El Comic es algo serio. Ediciones - Eufesa, Col. Comunicación. México 1982. 198 pp.
- Aumont, Jacques. Estética del cine, análisis del film. Editorial Paidós. Barcelona, España 1990
- Baron-Carvais, Anni. La Historieta. Ed. Fondo de Cultura Económica. México 1989. 181 pp.
- Berlo, David K. El Proceso de la comunicación, introducción a la teoría y a la práctica. Ed. El Ateneo México DF. 1992. 239 pp.
- Cardenas, Laura. El Lenguaje pictórico. Ed. Fontamara. México 1990. 152 pp.
- Diccionario Enciclopédico Espasa. Colección de 32 tomos, Madrid, España 1979. 8^{va} edición. Ed. Espasa - Calpe.
- Donis, D. A. La Sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual. Barcelona, España 1990. 15^{va} edición Ed. Gustavo Gili. 211 pp.
- Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados. Ed. Lumen. Barcelona, España. 1990. 380 pp.
- Garibay, K. Angel Ma. Mitología griega, dioses y héroes. Ed. Porrúa. 11^{va} edición. México 1989. 260 pp.

- González Treviño, Jorge E. Televisión. Teoría y Práctica
4ª reimpresión. Ed. Alhambra Mexicana. México
1992.
- Gubern, Román. Mensajes icónicos en la cultura de masas.
Ed. Lumen. Barcelona España 1974. p. 377.
- Halas, John. La técnica de los dibujos animados. Ed. Ome
ga. España 1980. 371 pp.
- Harvey, E. White. Física descriptiva. Ed. Reverte mexica
na. México 1968. 432 pp.
- Kidder, Edward y Fitzgerald, Patrick (dir) Enciclopedia
Marín. Colección Historia de las civilizaciones. Tomo 3 China y Japón. Barcelona, España,
1981.
- Lo Duca, Giuseppe. El Dibujo animado. Ed. Losange. Tomo
13. Colección Estudios cinematográficos. Bue
nos Aires, Argentina. 1957. 111 pp.
- López Alcaráz, Ma. de Lourdes. El guión. su lenguaje li
terario. ENEP Acatlán, Programa de investiga
ción. Edo. de México, 1990. 184 pp.
- Morris, G. Charles. Introducción a la Psicología. Ed.
Prentice Hall. México 1992. 407 pp.
- Propp, Vladimir. Morfología del cuento. Puebla, México.
1992. 224 pp.
- Quiroz, Gustavo. Hacia una teoría de la significación: el
caso del melodrama. Pensamiento universitario
nº 39. Ed. UNAM.

- Smith, Robert. La Sociedad japonesa; tradición, identidad personal y orden social. Colección Homo sociológico 36. Ediciones Península, Barcelona, España 1986. 188 pp.
- Thomasseau, Jean-Marie. El Melodrama. Ed. Fondo de Cultura Económica. Breviario nº 502; México 1990 158 pp.
- Vale, Eugene. Técnicas del guión para cine y televisión. Colección Libertad y cambio. Serie Práctica. Ed. Gedisa. Barcelona, España 1991. 197 pp.
- Zunzunegui, Santos. Pensar la imagen. Colección Signo e imagen. Ediciones Cátedra S.A. Madrid, España. 1989. 260 pp.

Ediciones Periódicas:

- Culhane, John. "Realice sus sueños al estilo Walt Disney" Reader's Digest Selecciones. Febrero 1989. 67 p.
- Estevez López, Ariadna. "Las caricaturas japonesas" Tinta y papel para expresar ideas. Año 1, Nº2 7p.
- McCarthy, Helen "Go, go Power Rangers...Here come Dinosaur task force Zyuranger" AnimasUK Vol. 1, Nº1, 21 p. March 1995. Londres, Inglaterra.
- Vidal, Juan Ramón. "Manga, la fiebre amarilla" Muy Interesante Año XI, Nº2 66-72 pp. México DF.

Otras Fuentes:

- * Disney Presents: The Animation Studio. Instrucciones. Paquete de computación.
- * Notas y apuntes del curso de Adaptación de textos para medios de comunicación colectiva I y II; materia impartida por la Profra. Ma. de Lourdes López Alcarás. 28-Marzo-1993 al 2-Febrero-1994

V I D E O G R A F I A

- + To night on a South Bank Special:
The Art of Walt Disney.
XHGC-Canal 5. Televisa.
19:00 Hrs.
México, DF. Febrero 22 de 1992
- + ¿Cómo se hizo La Pequeña Sirenita?
XHGC-Canal 5. Televisa.
19:00 Hrs.
México, DF. Noviembre de 1991.
- + Conic 9º Arte: ¡Manga Manga!
XBIMT-Canal 22
18:00 Hrs.
México, DF. Marzo de 1993
- + Caballeros del Zodiaco, Saint-Seiya
Toei-Shueisha/Bandai
XHDF-Canal 13
9:00 Hrs.
México, DF. Noviembre de 1992-Marzo de 1994

E N T R E V I S T A S

- + Con Jesús Barrero, actor y director de doblaje en México de Caballeros del Zodiaco. Octubre 4 de 1995.
- + Con Gabriela Maya, Editora asociada y directora de arte de la revista Animanga, publicación mensual especializada en animación japonesa y manga. Octubre 26 de 1995.
- + Con Adalisa Zarate, Editora de la revista Animanga. Octubre 26 de 1995.

G L O S A R I O

- ANIME.** Término que proviene de la palabra Animation utilizada para designar específicamente a las producciones animadas japonesas.
- ARGOT.** Lenguaje especial dentro de grupos sociales y profesionales diferenciados, que sus hablantes emplean sólo dentro de éstos. El habla particular de una agrupación específica conocida también como jerga.
- ATRIBUTOS (DE LOS PERSONAJES).** Conforman la Dimensión Variable del cuento, con sus cualidades significativas: aspecto, denominación, formas particulares de aparición y habitación.
- BACKGROUND.** Decorado sobre el que se desarrolla una acción, puede estar dibujado o pintado sobre papel o cell. Accesorios y objetos que aparecen en planos lejos del observador.
- BISHOJO.** Proviene del japonés Shojo:muchacha; las bishojo son chicas excepcionalmente hermosas dentro del anime.
- BISHONEN.** Del japonés Shonen:muchacho; como bishonen se designa en anime y manga a jóvenes varones exageradamente bien parecidos y cuyos rasgos denotan una belleza que llega a lucir femenina. Generalmente tienen actitudes afeminadas.
- BISHONEN-HAI.** Historias donde el autor (casi siempre mujer) juega con las relaciones masculinas entre los personajes bishonen o donde los personajes hacen dudar a otros de sus tendencias sexuales.
- BOCETO GRAFICO (STORY BOARD).** Representación en papel mediante dibujos esquemáticos de la idea, acción, escenificación y demostración del trabajo a realizar para una película animada.
- BUDA.** Del sánscrito:budha, sabio; el que ha comprendido. Fundador del budismo llamado Gautama, que abandonó su rango de príncipe para lograr encontrar una vía de salvación a la miseria mundana, fundamentando su teoría moral y religiosa en cuatro verdades: sufrimiento, su origen, anulación y el camino para lograr esta anulación, así se convirtió en un santo, un iluminado (buda).
- BUDISMO.** Religión que llegó a Japón procedente de China y a su vez de la India donde fue fundada por Buda, y cuyo principal dogma es suprimir la causa del dolor mediante la aniquilación del deseo. No más un sistema moral que religioso, sólo reconoce la realidad supratemporal del Nirvana y la de personalidades llenas de sabiduría y caridad (budas). Aquel que obedece sus preceptos morales será recompensado ascendiendo al Nirvana mediante sucesivas reencarnaciones.
- CELL.** Forma abreviada de Celuloide; láminas transparentes de acetato de celulosa donde se trazan los dibujos animados, que posteriormente se pintan por detrás.
- CODIGO BUSHIDO.** Principios morales para el guerrero samurai, que proporciona las bases filosóficas para la práctica y perfeccionamiento de sus capacidades bélicas, y una mezcla de filosofías religiosas confucionistas, shinto y budistas que deben respetarse cuando un guerrero sirve a una familia.
- CONQUE.** Primera convención en importancia en el DF. de tiempos especializadas en cómics, manga y animación principalmente japonesa y estadounidense.
- COSMOS.** Dentro de la serie Caballeros del Zodíaco es el término para designar al aura, lo que en Oriente y el Tibet se identifica como el reflejo o radiación de la fuerza vital interna. El Cosmos Final es lo que los personajes denominan "Séptimo Sentido", la unión con el universo y sus fuerzas.

- DIEGESIS.** Creación, orden y producción de un relato, son los elementos constitutivos de éste, los personajes, su historia y el mundo en que se desenvuelven. Es la sistematización del relato y sus elementos constitutivos entendido como la creación de éste.
- DIMENSION CONSTANTE.** Propp denomina así a la parte constitutiva del cuento: Funciones, Elementos Subsidiarios de Enlace entre las Funciones (S), Triplicaciones (T), Motivaciones, la Acción de los Personajes en sus siete esferas y los Elementos Oscuros (O).
- DIMENSION VARIABLE.** Para Propp, la conforman los atributos del personaje, sus cualidades significativas y cuestiones accesorias.
- DISOLVENCIA.** Cambio de una toma a otra, donde por un instante existe una superposición de ambas, posteriormente una de ellas comienza a desaparecer gradualmente.
- ELEMENTOS OSCUROS.** Formas que no entran dentro de las Funciones o deben retomarse con base en referencias o categorías no propias del cuento. -Cuando las acciones del Héroe no encajan en ninguna función o variante de ella.
- EMPATIA.** David K. Berle la denomina como el proceso mediante el cual anticipamos los estados psicológicos del hombre, llegamos a sus expectativas y nos proyectamos dentro de los estados internos o personalidades de los demás, para prever cómo se habrá de conducir; inferimos estados internos comparándolos con nuestras propias predisposiciones y actitudes.
- EQUIPO SENTAI.** En Japón, término que designa a un Escuadrón o Fuerza de Ataque cuyos miembros deben salvar al planeta de amenazas -casi siempre extraterrestres-. Cada uno de sus elementos viste de un color que regularmente le da el rol a seguir y su lugar en el equipo.
- ESTROBOSCOPIO.** Invención de Joseph A. P. Plateau para estudiar el movimiento de un cuerpo, iluminándolo a intervalos frecuentes, o examinándolo mediante aberturas en un disco giratorio.
- ESTRUCTURA ITERATIVA.** Es una forma de redundancia que consta en un género o personaje; sucesos con los cuales el público está familiarizado y que mediante la repetición ritual satisfacen sus expectativas a través de acciones siempre (aparentemente) distintas, pero con cretándose en un final esperado (en la victoria final y derrota tratándose de Héroe y Antagonista respectivamente).
- FANZINE.** Gacetas publicadas por y para aficionados de algún género o tema en particular.
- FENAQUISTOSCOPIO.** Aparato que consiste en un cartón circular donde están pintadas distintas fases del movimiento de un ser; al girar el disco frente a un espejo mirando por las ranuras del borde del cartón, la figura produce sensación de movimiento. Este fenómeno está fundado en la persistencia de las imágenes visuales en la retina aunque sea por breve tiempo.
- FUERZAS TEMATICAS.** Definidas por Emile Souriau como la conjunción de valores y normas que se reflejan en la historia y los personajes de un melodrama.

- FUNCIÓN.** Término utilizado por Vladimir Propp para definir la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su alcance significativo en el desarrollo del relato, y se presenta con un sustantivo que defina la acción con nula acción del personaje, y que posee un orden o sucesión determinada.
- GOUACHE.** Pintura cuyos aglutinantes principales son goma y miel.
- HOJAS MODELO.** En ellas se dibujan las proporciones y distancias físicas de un personaje, se le muestra al menos en tres posiciones: frente, perfil y de espaldas, - así como en sus posiciones características y actitudes clave, asimismo guía la proporción de éste con otros y el medio que lo rodea.
- ICÓNICO.** Propositiones de imágenes que se interpretan mediante presuposiciones de contexto y convenciones culturales.
- IMAGEN.** Según definición de "La comunicación y los Mass Media" (Abraham Moles et al.), es un soporte de la comunicación visual, que materializa un fragmento del mundo perceptivo (entorno visual) susceptible de subsistir a través del tiempo y que constituye una de los componentes principales de los mass media; fotografía, pintura, ilustraciones, escultura, cine, TV, etc.
- IDOL SINGER.** Característica de la animación japonesa. Una adolescente dulce, romántica y frágil, poseedora de un gran carisma cuya existencia es el eje en torno al cual gira la historia.
- KARMA.** Palabra proveniente del sánscrito que significa Acto. Creencia del budismo y brahmanismo, según la cual el destino del hombre después de la muerte depende de sus hechos en esta vida o en las existencias anteriores, reencarnando en una clase superior o inferior.
- LEIT-MOTIV.** Según el libro de El guión, su lenguaje literario, en radio, tv o cine, se considera como el tema que caracteriza a un personaje, ambiente o fragmento de la historia mediante música y/o efectos sonoros o icónicos según lo requiera el medio.
- MAHO-BISHONEN.** En anime, chicas con apariencia masculina que parecen jóvenes apuestos, de tal forma que puedan llegar a interesarlas a otras mujeres.
- MANGA.** Término que designa al comic o historieta japonesa cuyos temas y géneros varían yendo desde el romance y fantasía hasta deportes, cocina o pornografía.
- MANTRA.** Verso sánscrito traducida como fórmula sagrada o instrumento de pensamiento. Himno de alabanza o fórmula de encantamiento. Parte de la literatura védica constitutiva de la primera división (samhita).
- MECHA.** Apéndice de Mechanical, se refiere a todos los equipos y accesorios utilizados en anime y manga, desde armaduras hasta robots y naves gigantes cuyos minuciosos diseños son elaborados y/o supervisados por ingenieros mecánicos.
- MEGYP.** Convención de Ciencia Ficción, Comics y Fantasía del DF. que agrupa tiendas especializadas en comics, manga, modelismo y figuras de acción entre otros.
- MELODRAMA.** Argumento sentimentalista que presenta estructura fundamentalmente encañonada con personajes simples y esquemáticos, basándose en una contraposición de valores morales e ideas, presentando generalmente un "final feliz" como convención del género, o una nota de tranquilizante moralidad.

- METAFISICA.** Parte de la filosofía que considera la trascendencia o suprasensible, y estudia la substancia, el ser, la materia y la forma así como el conocimiento de lo absoluto.
- MISTICISMO.** Creencia en una unión directa del espíritu humano con el principio fundamental del ser, así como un modo de existencia y conocimiento superiores a los normales, mediante la visión intuitiva o el éxtasis.
- MITO.** La Comunicación y los Mass Media (Abraham Moles et al.) lo definen como una estructura imaginaria permanente del pensamiento, o dentro de una civilización determinada, que constituye una referencia en la orientación del espíritu. Los mitos se expresan en leyendas, valores, historia y estereotipos. El mito es un personaje o una historia que forma parte de la cultura cuya existencia histórica es dudosa o sin interés y sobre los que las leyendas y el folclor modifican circunstancias y personajes pero dejando constancia de cierto número de aspectos plenamente constitutivos de la substancia del mito que se compone de elementos universales que son un bagaje mítico: la humanidad; la leyenda del diluvio, el hombre volador etc.
- MOTIVACIONES.** Vladimir Propp las define como las causas e intenciones personales que incitan a los personajes a cumplir tal o cual acto; la mayoría de éstos estarán motivados por el desarrollo de la acción.
- MOVIMIENTO.** Según Propp, es el proceso que partiendo de un daño o falta llega a bodas o a cualquier función que sirva de desenlace, pasando por funciones intermedias.
- NARRADOR EXTRADIÉGICO.** Está fuera de la diégesis, es objetivo omnisciente y omnipotente, está fuera de la historia pero dentro de ella a nivel de discurso.
- NARRADOR INTRADIÉGICO.** Participa como testigo u observador además de narrar los hechos relatados.
- NARRATIVA ICONICA.** Conjunto ordenado y sistematizado de técnicas y composiciones visuales así como de recursos técnicos y tecnológicos para ilustrar con imágenes el relato o constituirse en él.
- NIRVANA.** Palabra sánscrita que designa el estado del individuo que ha llegado a la felicidad, la cual según el budismo, consiste en la extinción de la conciencia personal, en el abismamiento y reposo eterno de la impersonalidad liberadora de las miserias de la vida; se la bienaventuranza obtenida por la absorción e incorporación del individuo en la esencia divina.
- OTAKU.** Palabra japonesa que se refiere peyorativamente al fanático obsesivo de algún tema en particular, en México se usa en forma positiva, refiriéndose a los aficionados del anime y manga.
- PICADA.** Toma cinematográfica y televisiva hecha desde un nivel superior al sujeto u objeto, tiene efectos dramáticos que minimizan y subyugan al presentar elementos desde perspectivas superiores a ellos.
- RATING.** Serie de operaciones aritméticas exactas para medir el impacto de una producción en los distintos rangos de edad, sexo y nivel socioeconómico, es la base para saber que tan exitoso y agradable es un programa entre el público. Treinta puntos de rating corresponden de al 30% de los hogares que tienen televisor.
- RELATO.** Relación de una historia a través de un discurso (narración) que acorde al medio de comunicación recurre a otros códigos (icónico, kinético, sonoro etc).
- ROCA POKA.** Segunda convención en importancia en el DF; de tipos especializados en cómics, manga, traducción y animación, principalmente estadounidense y japonesa.

- SAMURAI.** En Japón, originalmente eran simples guardas, pero al paso del tiempo se convirtieron en soldados de profesión, formando una clase de guerreros de suma importancia durante el período feudal. Fueron famosos por su estricto entrenamiento acorde al Código Bushido, transmitido de generación en generación, y por su sentido de lealtad.
- SCRIP.** De dos tipos: ilustrado, que es el resumen de la historia; y de ritmo: especificaciones detalladas con el ritmo de cada acción dividido en escenas.
- SECUENCIA.** En cinematografía y Tv; sucesión de escenas que integran una acción, una etapa descriptiva de ésta o una situación. Escenas que expresan una situación.
- SEPOKU (HARA-KIRI).** Suicidio ritual japonés donde el culpable de quebrantar un código moral que le acarrearía el rechazo cívico y la antrepulsa se abría el vientre con un cuchillo filoso.
- SHINTOISMO (JINTOISMO).** Kami-no-michi o Vía de los Dioses según los chinos y japoneses respectivamente. Es la religión tradicional que atribuye espíritus elevados (Kami), a todos los aspectos de la naturaleza invocándolos en busca de beneficios mediante purificación, ofrendas a los santuarios, actos rituales y festejos. Tiene orígenes antiquísimos y rituales mezclados con prácticas shamánicas aún más antiguas, su práctica coincidió con la introducción del cultivo del arroz en Japón.
- SHOJO-MANGA.** Subgénero de manga dirigido a público femenino donde son más importantes las relaciones interpersonales en historias principalmente dramáticas, melodramáticas y fantásticas, que la violencia y acción.
- SHOW SENTAI.** Programas populares en Japón e introducidos a Occidente, donde los miembros de un equipo (de dos a seis incluyendo una chica) visten trajes con un mismo diseño en diferentes colores y con un tema central en su organización, luchan defendiendo libertad y justicia en el planeta Tierra.
- TAZOS.** Botones coleccionables con diseños publicitarios o personajes variados.
- TELEQUINESIS.** En Parapsicología, desplazamiento de objetos sin causa física observable, por lo general en presencia de un médium.
- TELEPATIA.** Conciencia de pensamientos o sensaciones entre personas generalmente distantes entre sí, sin el concurso de los sentidos, y que induce a pensar en la existencia de una comunicación de índole desconocido.
- TILTS.** En cinematografía y Tv; movimiento vertical de cámara donde ésta gira hacia arriba o abajo sobre su propio eje.
- TRADECARDS.** Tarjetas coleccionables diseñadas en ocasiones por destacados artistas plásticos, cuyos géneros van desde ficción épica hasta softporno incluyendo anime, comica y deportes entre muchos otros; una sola tarjeta puede llegar a cotizarse en una respetable cantidad monetaria dependiendo de la colección y números de edición y ejemplares. Otra rama de las tradecards se utilizan en juegos de rol.
- TRAVELING.** Desplazamiento de cámara sin dirección determinada. El camarógrafo puede moverla en todas direcciones. Se utiliza mucho para seguir a los actores y de acuerdo a los requerimientos.
- TRIPPLICACIONES.** Funciones o características atributivas que tienden a repetirse una y otra vez en forma de triadas, estas pueden repetirse mecánicamente y uniformemente o tener dos resultados negativos y uno positivo ó viceversa. Se les asigna el símbolo .
- UNIVERSO DIEGETICO.** En un relato comprende la serie de acciones, su supuesto marco geográfico, histórico o social y el ambiente de sentimientos y motivaciones en que se produce.

INDICE DE ILUSTRACIONES

- Fig. 1. Pegaso-Seiya. Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya). Masa mi Kurumada/Shueisha/Toei Animation 1986.
p.88
- Fig. 2. Cisne-Hyoga. Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya). Masa mi Kurumada/Shueisha/Toei Animation 1986.
p.89
- Fig. 3. Dragón-Shiryu. Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya). Masa mi Kurumada/Shueisha/Toei Animation 1986.
p.89
- Fig. 4. Andrómeda-Shun. Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya). Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation 1986.
p.90
- Fig. 5. Fénix-Ikki. Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya). Masa mi Kurumada/Shueisha/Toei Animation 1986.
p.90
- Fig. 6. Athena-Saori. Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya). Masa mi Kurumada/Shueisha/Toei Animation 1986.
p.91
- Fig. 7. Caballeros del Zodiaco. Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya). Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation 1986.
p.93
- Fig. 8. En el sentido del reloj:
p.101 Anthony Andrin. Candy-Candy. Yumiko Igarashi y Kyoko Mizuki. Kodansha 1975-1979.
Sharon Apple. Macross Plus II. Shoji Kawamori y Yuki Masa 1994.
Heavy D. The King of Fighters 95.
Mirenu Jenius. Macross 7. Shoji Kawamori y Haruhiko Mikimoto.
Brian. The King of Fighters 95.
Candy. Candy-Candy. Yumiko Igarashi y Kioko Mizuki. Kodansha 1975-1979.
- Fig. 9. En el sentido del reloj:
p.102 Sharon Apple. Macross Plus II. Shoji Kawamori y Yuki Masa 1994.
Lynn Min Mei. Robotech: Super Dimensional Fortress Macross. Haruhiko Mikimoto 1985.
Ishtar. Macross II. Sukehiro Tomita. Shoga Kukan 1993.
- Fig. 10. De izquierda a derecha:
p.103 Voltron.
Mazinger Z. Mazinger Z. Go Nagai. Cadicy International 1972.
Gundam F-91. Mobile Suit Gundam. Yoshiyuki Tomino 1979.
- Fig. 11. De arriba/abajo; Derecha:
p.104 ZZ Gundam. Mobile Suit Gundam. Yoshiyuki Tomino 1979.
Izquierda/Derecha:
Grandizer, Danguard Ace, Gaiking, Spaceketeers. Force Five. Toei Animation 1970.

- Z Gundam. Mobile Suit Gundam. Yoshiyuki Tomino-1979.
- Iron Man 28. Iron Man 28-Tetsujin 28 Go. Tokio Movie Shinsha 1963-1980.
- Izquierda, arriba/abajo:
Diseño de Mecha, desde astronave hasta Gerwalk (conocida en México como Valkiria). Robotech: Superdimensional Fortress Macross.
- Fig. 12. En el sentido del reloj:
p.105 Sulfur. Bio Booster Armor Guyver. Takaya Yoshiki. Shonen Captain Comics 1986-1995.
- Son Goku. Dragon Ball. Akira Toriyama. Toei Animation 1986.
- Rick y Kirby.
Son Goku. Kirby's Dream Land 2. Nes
Dragon Ball. Akira Toriyama. Toei Animation 1986.
- Guyver 1. Bio Booster Armor Guyver. Takaya Yoshiki Shonen Captain Comics 1986-1995.
- Kamui. X-1999. Clamp. Viz Select Comics 1995.
- Coo y Kirby. Kirby's Dream Land 2. Nes.
- Koji Kabuto. Mazinger Z. Go Nagai. Cadicy International 1972.
- Guyver 1. Bio Booster Armor Guyver. Takaya Yoshiki Shonen Captain Comics 1986-1995.
- Al Centro:
Megaman. Rockman 7. Super Famicom.
- Fig. 13. Arriba/Abajo, Izquierda/Derecha:
p.106 Clamp Clamp Chara Letter Pad. Tasuku Yanase.
- Kamui, Fuma y Kotori. X-1999. Clamp. Viz Select Comics 1995.
- Sulfur (aparición en batalla). Bio Booster Armor Guyver. Takaya Yoshiki. Shonen Captain Comics 1986-1995.
- Candy. Fighting Costume Peach.
Candy-Candy. Yumiko Igarashi y Kyoko Mizuki. Kodansha 1975-1979.
- Hilda de Polaris. Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya). Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation 1986.
- ... Oh my Goddess 3. Kosuke Fujishima. -
Dark Horse Comics Canadá 1996.
- Teniente Gamurin Kizaki. Macross 7. Shoji Kawamori y Haruhiko Mikimoto.
- New Face. Saki Higurasi.

3 x 3 Eyes

Dios Guerrero Penrick de Arioto. Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya). Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation 1986.

Fig. 14. Arriba/Derecha: Mina-Sailor Venus. Izq. Lita-Sailor Jupiter; Centro:Serena-Sailor Moon. Abajo: Izq. Ami-Sailor Mercury; Derecha:Raye-Sailor Mars.

p.108

Pretty Girl Sailor Moon-Bishojo Senshi Sailor Moon. Naoko Takeuchi, Kodansha. 1992.

Fig. 15. Arriba, en el sentido del reloj:

p.109 Ikki, Hyoga, Seiya, Shun y Shirya. Caballeros del Zodiaco (Saint-Seiya). Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation 1986.

Abajo, en el sentido del reloj:

Eagle Ken, Owl Ryu, Condor Joe, Swallow Jiapei y Swan Jun. Fuerza G (Science Ninja Team Gatchaman). Yasuomi Umesu.

De izq. a der. Lucy, Marina y Anaís. Guerreras Mágicas (Magic Knight Rayearth). Clamp Studio, 1994.

Fig. 16. Actores de Teatro Kabuki.

p.110

Fig. 17. Princesa Hitono y Arashi. X-1999. Clamp. Vis Select Comic 1995.

p.112

Skull Oh my Goddess 3. Kosuke Fujishima. Dark Horse Comics, Canadá 1996.

Se Himiko y Yui. Vampire Princess Miyu. Narumi Kakinouchi 1992.

Fig. 18. Chun-Li.

p.113

Maggi. Street Fighter II Tekken (Tekkan Blade). Masami Obari. Tatsunoko Production. Saban Entertainment Inc. 1994.

A wind named Amnesia. The world of U.S. Manga Corps. Comic Image 1994

Haruka Tennou-Sailor Urano. Pretty Girl. Sailor Moon-Bishojo Senshi Sailor Moon. Naoko Takeuchi. Kodansha. 1992

Fig. 19. De izq. a der. Arriba:

p.115 Larva. Vampire Princess Miyu. Narumi Kakinouchi 1992.

Centro:Nagi. Vampire Princess Miya. Narumi Kakinouchi. 1992.

Kunsite, Zoycite, Neflyte, Jedito: Generales del Negaverso. Pretty Girl Sailor Moon-Bishojo Senshi Sailor Moon Naoko Takeuchi. Kodansha. 1992.

Terry Granchester. Candy-Candy. Yumiko Igarashi y Kyoko Mizuki. Kodansha 1975-1979.

Abajo:

Archie Andrin. Candy-Candy. Yumiko Igarashi y Kyoko Mizuki. Kodansha 1975-1979.

Reinhart Von Lohengrin. Legend of Galactic Heroes 3. Kitty Films.

Fig. 20. Personajes Bishonen en Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya). Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation 1986. p.116

Fig. 21. Personajes de Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya), durante los tres ciclos de la serie. Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation. 1986. p.206

Fig. 22. Línea Horizontal y Perspectiva. Aprenda a dibujar al estilo Marvel. Lámina 13. Stan Lee y John Buscema. Copyright (c) 1992. Marvel Entertainment Group Inc. p.296

Fig 23. Punto de Fuga sobre la Línea del Horizonte. Aprenda a dibujar al estilo Marvel. Lámina 14. Stan Lee y John Buscema. Copyright(c) 1992 Marvel Entertainment Group Inc. p.297

Fig 24. Picada y Contrapicada. Aprenda a dibujar al estilo Marvel. Lámina 15. Stan Lee y John Buscema. Copyright (c) 1992 Marvel Entertainment Group Inc. p.298

Fig. 25. Perspectiva Múltiple. Aprenda a dibujar al estilo Marvel. Lámina 14. Stan Lee y John Buscema. Copyright (c) 1992. Marvel Entertainment Group Inc. p.299

Fig. 26. Escorzo. Aprenda a dibujar al estilo Marvel. Lámina 38. Stan Lee y John Buscema. Copyright (c) 1992. Marvel Entertainment Group Inc. p.300

ANEXO 1

-Episodios y ficha técnica de Caballeros del Zodiaco-

CABALLEROS DEL ZODIACO

1. Las leyendas de una nueva era
2. Cuando Seiya viste la armadura de Pegasus
3. El guerrero de los hielos
4. El caballero Dragón
5. La resurrección del Dragón
6. El guerrero que viene del infierno
7. La venganza del caballero Fénix
8. En busca de la armadura de oro
9. Los caballeros del apocalipsis
10. La tumba de la armadura sagrada
11. Seiya se enfrenta con su doble
12. Las cadenas de la amistad
13. Hazafías explosivas
14. La derrota del fantasma del diablo
15. El secreto del Fénix
16. El ataque a la fundación
17. El rescate de Saori
18. Los caballeros de los abismos
19. La isla del espectro
20. La traición del Señor de los Hielos
21. La pirámide de hielo
22. El caballero de la llama
23. El ángel de la muerte
24. El vuelo de Pegasus
25. La revelación
26. Amigos o enemigos
27. Seiya se convierte en piedra
28. El sacrificio del Dragón
29. El secuestro de Saori
30. El ardiente cosmos del amor
31. La línea de la vida y de la muerte
32. La isla de la Reina Muerte
33. El llanto del Dragón
34. Adios camarada
35. La esperanza de Seiya
36. Doce juegos de ropa dorada
37. La decisión del caso
38. Ataquen santos dorados
39. Shiryu contra Máscara Mortal
40. La partida

41. La crisis de Athena
42. Cosmos final
43. Batalla en la casa de Tauro
44. Géminis, el laberinto de luz y sombra
45. Enviados a otra dimensión
46. La cadena de la nebulosa de Andrómeda ataca esta vez
47. El valeroso Hyoga ahora dorará apaciblemente
48. Shiryu vuelve del país de los muertos
49. Sunrei reza por Shiryu
50. ¡Arriba Dragón!, tu cosmos puede derrotar a los caballeros dorados
51. ¿Por qué el león dorado trata de matar a Seiya?
52. El legendario golpe satánico de Arles
53. Cassios muere por amor
54. Ikki el ave fénix sin alas
55. El grito de Athena
56. Shake, el caballero más cercano al gran maestro
57. Shake abre los ojos
58. Ikki muere valientemente por amistad
59. Hyoga vuelve a la vida
60. El renacimiento de Hyoga
61. ¡Ríndete o morirás!
62. Hyoga el valiente guerrero
63. Todas la armaduras doradas se reunieron en el santuario
64. Amigos encenderé a Athena a ustedes
65. Ruge la espada sagrada
66. Shiryu se convierte en una estrella fugaz
67. Adios mi maestro y mis amigos
68. Un hermoso guerrero: Afrodita
69. Dulce aroma de muerte
70. Duermes en paz Shun
71. El reloj de fuego se extingue
72. ¡No pierdas a tus amigos Seiya!
73. Amigos, reanúncense con Athena
74. Enemigos del polo norte
75. Hilda, la diosa encantada por el diablo
76. El cosmos de Tolk está lleno de odio
77. ¡Tolk muere por Hilda!
78. Penrick el lobo del norte muestra sus colmillos
79. ¡Pobres lobos del norte!
80. Lamentos en el hielo

81. La batalla mortal de Pler
82. ¡Ciano, elánte del infierno ardiente!
83. Arpa misteriosa, preludio intenta enviar a Shun a la muerte.
84. ¡Condenado a muerte!, Requiem de cuerdas.
85. Un guerrero triste y valeroso
86. Fénix y sus alas ardientes.
87. La corona santista.
88. La espada de fuego, la ambición maligna.
89. El sacrificio al mal, el bosque de los espíritus
90. ¡No veas hacia atrás! Seiya, la cosmoenergía del Dragón Naciente.
91. ¿Quema tu cosmoenergía Shun, el secreto oculto del colmillo negro.
92. Shun gira tu último vapor nebuloso.
93. Bud, los gemelos del destino.
94. Lazos entre hermanos.
95. El héroe de la leyenda ha revivido
96. Dragón contra Dragón, una oportunidad en cien mil.
97. Un brujo del mar: la canción de la muerte.
98. La milagrosa aparición de la armadura de Odín
99. Athena, mi oración eterna por tí.
100. Poseidón el emperador del océano, una nueva guerra santa.
101. Destruyan todos los pilares de los siete mares.
102. El misterioso brillo dorado de la armadura de bronce.
103. Shun es atacado por las seis bestias de Scilla.
104. Muerte a las bestias por la poderosa cadena dorada.
105. Escalibur habita en el brazo de Shiryu.
106. Seiya encuentra a su ser más querido.
107. Leunades el despiadado.
108. Isaac, el hombre que perdió sus emociones.
109. ¡Cuidado Ikki, otra triste batalla mortal.
110. Escucha la bella canción de Atena.
111. Amigos, cuando morimos lo hacemos juntos.
112. El misterio del renacimiento de Poseidón.
113. Placha dorada ataca a Poseidón.
114. Viva la amistad, larga vida, la leyenda de los caballeros vivirá para siempre.

AUTOR: Masami Kurumada
MUSICA: Hiroaki Watewama
 Nobuo Yamada
 Yoogo Kono
MUSICA DE FONDO: Seiji Yokoyama
CANCION ORIGINAL: Machiko Ryu
CANCION AL ESPAÑOL: Porry/Salense
DIRECCION: Koosoo Morichita

© Masami Kurumada/Toei Animation LTD 1986



ANEXO 2

-Secuencias que componen los capítulos seleccionados-
Secuencias totales: 239

	Cap. 10	Cap. 24	Cap. 25
Sec. Situación inicial	I	I	I
Sec. previas a la violencia	IIIIII	IIIIII	II
Sec. de acción violenta	I	I	
Sec. posterior inmediata a la violencia	IIII	IIIIIIII	IIIIII
Sec. de información	I	I	I
Sec. climática	I	I	I
Sec. fin de capítulo	13	20	11
Total			
	Cap. 10	Cap. 24	Cap. 25
Sec. Situación inicial	I	I	I
Sec. previas a la violencia	II	IIIIII	IIIIII
Sec. de acción violenta	I	I	I
Sec. posterior inmediata a la violencia	IIII	IIIIIIII	IIIIII
Sec. de información	I	I	I
Sec. climática	I	I	I
Sec. fin de capítulo	10	20	16
Total			
	Cap. 10	Cap. 24	Cap. 25
Sec. Situación inicial	I	I	I
Sec. previas a la violencia	II	IIIIII	IIIIII
Sec. de acción violenta	I	I	I
Sec. posterior inmediata a la violencia	IIIIIIIIIIIIIIIIII	IIIIIIIIIIIIIIIIII	IIIIIIIIIIIIIIIIII
Sec. de información	I	I	I
Sec. climática	I	I	I
Sec. de fin de capítulo	23		20
Total			

	Cap. 59	Cap. 62
Sec. situación inicial	I	I
Sec. previas a la violencia	IIIIII	IIIIIIIIII
Sec. de acción violenta	I	I
Sec. posterior inmediata a la violencia	IIIIIIIIII	IIIIII
Sec. de información	I	I
Sec. climática	I	I
Sec. fin de capítulo	19	27
Total		
	Cap. 59	Cap. 62
Sec. situación inicial	I	I
Sec. previas a la violencia	II	IIIIIIIIII
Sec. de acción violenta	II	IIIIII
Sec. posterior inmediata a la violencia	IIIIIIIIII	IIIIIIIIIIIIIIIIII
Sec. de información	I	I
Sec. climática	I	I
Sec. fin de capítulo	16	28
Total		
	Cap. 59	Cap. 62
Sec. situación inicial	I	I
Sec. previas a la violencia	IIII	IIIIIIIIII
Sec. de acción violenta	IIIIII	IIIIII
Sec. posterior inmediata a la violencia	IIII	IIII
Sec. de información	I	I
Sec. climática	I	I
Sec. fin de capítulo	16	
Total		

Muestra Representativa
 Secuencias elegidas para análisis icónico: 60

Sec. Situación inicial	Cap. 10 30 49 56 73	Total	5
Sec. previas a la violencia	Cap. 49 56 63 68 63 62 73	Total	7
Sec. de acción violenta	Cap. 10 10 24 24 25 30 32 32	Total	18
	47 47 49 56 59 62 63 68		
	73 73		
Sec. posterior inmediata a la violencia	Cap. 56 68 68	Total	3
Sec. de información	Cap. 10 24 30 47 47 49 49 49	Total	14
	56 59 62 63 63 68		
Sec. clínica	Cap. 25 30 32 47 59 62 68 73	Total	8
Sec. fin de capítulo	Cap. 47 49 59 73 24	Total	5

298. Shiryu salta dando patada e
 299. Hoja de árbol entra
 300. Hoja de árbol
 301. Hoja de árbol sale.
 302. CU Catarata
 303. TiD catarata MC
 304. " " " hasta Shiryu-niño MC
 305. TiD catarata hasta Shiryu-niño en PS de espaldas MC
 306. PS Shiryu-niño lanza patada a la catarata
 307. PS " " " baja pie
 308. PS " " " da patada
 309. PS " " " baja pie
 310. PS " " " da patada
 311. CU Shiryu
 312. CU Shiryu 3/4
 313. CU Shiryu de frente
 314. CU Shiryu; se congela cuadro
 315. Rama de bambú se vence con el peso de la nieve
 316. Bambú arriba sin nieve
 317. Establishing shot, Shiryu-niño medita bajo la nieve que cae
 318, 319 y 320 e
 321. MCU Shiryu-niño meditando cubierto de nieve
 322. ZI a Shiryu meditando cubierto de nieve ML
 323, 324 y 325 ML
 Blancos Sec. de Información 9

326. Establishing shot río, 1er plano Shiryu y Shunrei jóvenes;
 barco en río 2o plano.
 327. ZB 1er Shiryu y Shunrei jóvenes; barco en 2o plano barco ML
 328, 329, 330 ML e
 331. Two shot 1er plano BCU Shiryu; 2o Shunrei de perfil der.
 332. Two shot 1er plano BCU Shiryu; 2o Shunrei de perfil boca ce
 rrada.
 333e
 334. Two shot 1er plano BCU Shiryu, boca abierta 2o Shunrei perfil
 335. " " " " cerrada ●
 336. " " " " abierta ●
 337. " " " " cerrada ●
 338. " " " " abierta ●
 339. " " " " cerrada ●
 340. Two shot 1er plano BCU Shiryu boca cerrada 2o Shunrei 3/4
 sonríe
 341. CU Shiryu
 342. CU Shiryu boca sonriente
 343. CU Shiryu boca cerrada ●
 344. " " " abierta ●
 345. " " " cerrada ●
 346. CU Shiryu boca abierta ●
 347. CU " " " cerrada ●
 348. CU Shunrei medio ruborizada
 349. CU Shunrei ruborizada
 350. CU Shunrei ruborizada baja la cabeza a perfil derecho
 351. CU Shunrei perfil der.
 352. CU Shiryu sonríe
 353. e
 354. CU Shunrei ruborizada
 355 y 356 e
 357. CU crisantemo
 358. CU Shunrei en 1er plano sorprendida
 359. Two MS
 360. Two MS
 361. Two MS Shiryu voltea hacia Shunrei
 362. " " " acerca flor a Shunrei
 363. " " " pone la flor en la cabeza de Shunrei
 364. Shunrei mira a Shiryu
 365. Shunrei mira a Shiryu
 366. BCU Shunrei ruborizadas
 367. " " " " con los ojos cerrados
 368. e
 369. CU Shiryu sonríe
 370. e
 371. CU Shunrei ruborizada
 372. ZI a Shunrei ruborizada
 373. " " " " va a negros
 374. Negros, crisantemo
 375. ZI a crisantemo ML
 376 y 377 e ML
 378. ZI a crisantemo en tight shot ML e

Disolvensia

379.MCU Shiryu

380.ZB Shiryu

381.ZB Shiryu

382.ZB Shiryu termine en MS

Sec. de Información 11

383.Establishing shot ler plano Shunrei orando en peñasco, 2o catarata

384.ZI a Shunrei orando 2o plano catarata

385.TIU desde rodillas de Shunrei MC

386.TIU desde rodillas de Shunrei. torso MC

387.TIU desde rodillas de Shunrei a MS.MC

388.TIU desde rodillas de Shunrei termina en CU MC

389.BCU ojos de Shunrei, peneo der. MC

390 y 391 MC

Sec. de Información 12

Disolvensia FB

392.Two shot Shiryu en casa, ciego, Shunrei junto a él con vaso en la mano

393.Two shot Shiryu en casa ciego, boca abierta; Shunrei junto a él con vaso en la mano.

394.Two Shot Shiryu en casa ciego, boca cerrada●

395. " " " " " " " " abierta●

396.Two Shot Shunrei se agacha con el vaso

397.BCU Shiryu; ler plano vaso

398. " " " " " " " y mano

399. " " " " " " " y mano aleje el vaso

400.BCU Shiryu

401.CU Shiryu, 2o plano Shunrei

402.CU Shiryu boca abierta; 2o plano Shunrei●

403. " " " " cerrada●

404. " " " " abierta●

405. " " " " cerrada●

406.CU Shiryu se incorpora

407.CU Shiryu ler plano, 2o Shunrei ve a Shiryu

408.Picada; a través de la ventana Two Shot, avas en ler plano

409. " " " " " " " " se mueven

410 y 411●

412.BCU Shunrei afligida

413.Paseo izq. ardillas en habitación MC

414. " " Shiryu y Shunrei MC

415. " " Shiryu y Shunrei, vasija MC

416 termina peneo MC

417.MCU Shunrei agachada

418. " " " levanta la cabeza con determinación

419. " " " " " boca abierta●

420. " " " " " " " cerrada●

421.MCU Shunrei erguida, boca abierta●

422. " " " " " " " cerrada●

423. " " " " " " " abierta●

424. " " " " " " " cerrada

425.BCU Shiryu asombrado y ciego

426.MCU Shunrei esombreada

427.MCU " " " " " y sonrojado●

428.MCU Shunrei baja la cabeza

429.Two shot Shiryu en casa Shunrei junto a él

430. " " " " " " " " acerca el vaso

431 ●

432.Two shot Shiryu en casa Shunrei junto a él sube el vaso

433.BCU Shiryu ciego. Serie

434.BCU " " " " " " " " Sonris

435.BCU " " " " " " " " Sonris y levanta la cabeza

436.Tight shot ler plano vaso; 2o plano, piec

437.Tight shot ler plano vaso; 2o plano, piec; zano de Shiryu lo

tona.

438.Tight shot ler plano vaso; 2o piso; el vaso cae

439.BCU Shiryu ciego

440.BCU Shiryu ciego, frustrado

441.ZI de MCU a Shunrei ML

442 y 443 termina ZI en BCU ML

444.CU mano de Shiryu ler plano; 2o vaso roto

445 y 446 ●

447.ZB en círculo de luz Shiryu en casa Shunrei junto a él ML

448, 449, 450 y 451 ML

Termina FB

Sec. de Información 13

452.MS Shunrei en Cinco Picos
453.MS Shunrei en Cinco Picos alza la vista
454 y 455 e
456.Picada hasta Shunrei en peñasco, catarata a un lado
457.ZB a Shunrei en peñasco, catarata a un lado ML
458, 459, y 460 ML
461.BCU Shunrei

Sec. de Información 14

462.PS Shiryu dando un golpe
463.CU mano de Cáncer
464.CU mano de Cáncer extiende un dedo.
467.CU suela de zapata de Shiryu en el aire
466 e
467.CU mano de Cáncer extiende un dedo
468.CU choque de suela vs dedo
469.MS Shiryu
470.Shiryu es detenido por Máscara Mortal con un dedo, se congela la estampa
471.ZB cuadro congelado ML
472.CU dedo hace girar el pie de Shiryu
473 e
474.PS Shiryu por los aires
475.PS Shiryu por los aires a mayor distancia
476.CU Cáncer
477.CU Cáncer
478.1er plano brazo de Cáncer
479.Lus
480.Lus
481.Lus estalla
482.PS Lus estalla en cuerpo de Shiryu
483.BCU Shunrei
484.e " "
485.PS Shiryu cae
486.Picada a fondo de catarata
487.Picada a fondo de catarata Shiryu cae
488.e y 489 e (igual a 486)
Termina PS

Sec. de Acción Violenta 15

490.MS Shunrei, perfil der. fondo, catarata
491 492 e
493.Paseo izq. Noche en Cinco Picos MC
494 y 495 MC
496.Paseo izq. Noche, termina en casa de Roshi, en un peñasco
497.1er. plano vacija con fuego; 2o Roshi.
498 e
499.BCU Roshi
500.BCU Roshi ojos abiertos
501.BCU y 502 BCU e
503.Contrapicada catarata (desde fondo)
504 y 505 e
506.BCU Shunrei perfil der.
507.BCU Shunrei " " lagrimas en los ojos
508.BCU Shunreis

Sec. de Información 16

509.Rostros en la pared
510.Rostros en la pared
511.BCU boca sonriente de Cáncer
512.ZB con TiU a BCU de los ojos de Cáncer ML
513.BCU ojos de Cáncer fúricos
514.BCU puño de Cáncer
515.BCU puño de Cáncertiamba
516.Negros con punto de luz
517.La luz se acerca
518.Estalla
519BCU Shiryu grita
520. e
521.MS Shiryu es golpeado por la luz en la espalda
522. e
523.Lus explota
524.Lus explota y arroja a Shiryu hacia adelante
525.Lus
526.Shiryu cae
527.Shiryu en el suelo
528.Shiryu en el suelo, la luz se extingue en la pierna de Cáncer sobre él

529.ZB Shiryu en el suelo, el pie de Cáncer sobre él
530. ●
531.MCU Shiryu en el suelo volteo; boca abierta
532. " " " " " " " cerrada●
533. " " " " " " " abierta●
534. " " " " " " " cerrada●
535.PS Shiryu en el suelo, Cáncer con un pie sobre él; boca cerrada
536. ●
537.PS Shiryu caído, Cáncer con el pie sobre él; boca abierta●
538.PS " " " " " " " " " cerrada●
539.PS " " " " " " " " " abierta●
540.CU Cáncer
541.CU Cáncer boca abierta●
542.CU Cáncer boca cerrada●
543.CU " " " abierta●
544.CU " " " cerrada●
545.PS Shiryu caído, Cáncer con el pie sobre él, ZI ML
546, 547 y 548 ML ●
549.MCU Shiryu en el suelo, Cáncer con el pie sobre él.
550.ZI desde MCU, Shiryu caído, Cáncer con el pie sobre él
551. ML
552.TIU Fuegos fatuos MC
553.TIU Fuegos fatuos MC
554.PS inclinado, personas que caminan hacia punto de fuga
555 y 556 ●
557.MS de espaldas a personas que caminan
558 ●
559.PLS 1er plano rocas y fuegos fatuos, en horizontes, personas
560 y 561 ●
562.PS Shiryu caído, Cáncer con pie sobre él, boca abierta●
563.PS " " " " " " " " " cerrada●
564.PS " " " " " " " " " abierta●
565.PS " " " " " " " " " cerrada●
566.CU Cáncer 3/4, boca abierta
567.CU " " " " " " " " " cerrada●
568.CU " " " " " " " " " abierta●
569.CU " " " " " " " " " cerrada●
570.CU " " " " " " " " " abierta●
571.CU " " " " " " " " " cerrada●
572.CU " " " " " " " " " abierta●
573.CU Cáncer 3/4 boca cerrada●
574.CU " " " " " " " " " abierta●
575.CU " " " " " " " " " cerrada●
576.1er plano Shiryu caído; 2o en contrapicada Cáncer sobre él
577.1er plano Shiryu caído; 2o en contrapicada Cáncer sobre él pataso
578, 579 y 580 ●
581.CU Cáncer
582.MTwo shot, Cáncer ahorca a Shiryu con un brazo
583.CU a pies de ambos, los de Shiryu no tocan el suelo
584.CU " " " " " " " " " " " " " , suben
585.CU Shiryu ojos cerrados
586.CU Shiryu ojos abiertos●
587.CU Shiryu ojos abiertos ●
588.Establishing Shot en picada de Cáncer y Shiryu
589.ZB establishing shot en picada de Cáncer y Shiryu ML ●
590 y 591 ML ●

Sec. de Acción Valenta 17

592.MCU Seiya de espaldas
593.Paseo izq. del Santuario, columnas y rocas MC
594.Paseo izq. del Santuario, columnas y rocas, Seiya entra por der. MC
595 y 596 MC
597.MCU Seiya de espaldas
598.MCU Seiya de frente
599.MCU Seiya de frente, boca abierta●
600.MCU " " " " " " " " " cerrada●
601.MCU " " " " " " " " " abierta●
602.IS Casa de Cáncer
603.IS Casa de Cáncer con background en rojo y negro
604. ●
605.MCU Seiya boca abierta
606.MCU Seiya boca cerrada●
607.MCU " " " " " " " " " abierta●
608.MCU " " " " " " " " " cerrada●
609.IS Casa de Cáncer con fondo en rojo y negro
Disolvencia a:
610.Paseo der. en ECU de Shiryu MC
611 y 612 MC

613.BCU Seiya hacia la izq; de perfil
 614.BCU " " " " " " ojos cerrados
 615.BCU
 616.BCU Seiya hacia la izq; de perfil ojos abiertos
 617.BCU " " " " " " ojos abiertos, yergue cabeza
 618.Contrapicado de reloj del zodiaco
 619.Tight shot. fuego en Cáncer
 620.BCU Seiya, perfil hacia la izq.ojos abiertos cabeza erguida.
 621.Tight shot en fuego de Cáncer, más pequeño
 622. e
 623.BCU perfil de Seiya hacia la izq.ojos abiertos, dientes
 apretados.
 624 y 625 e
 626.MS Seiya de frente
 627.MS Seiya 3/4
 628 y 629 e
 630.Shot de león en estampa
 631.TiD de shot de león hacia Ayoria de leo fuera de foco
 632.TiD de shot de león hacia Ayoria de leo, nítido con aura
 633.TiD termina en MS de Ayoria
 634.MS Ayoria toma su capa
 635.MS Ayoria lleva su capa adelante
 636.Capa blanca tapa la toma
 637.CU mano de Ayoria con capa
 638.CU mano de Ayoria con capa, sube.
 639.CU mano de Ayoria con capa, sube
 640.CU mano de Ayoria suelta la capa
 641.CU mano de Ayoria en puño
 642.CU mano de Ayoria en puño, con aura
 643.MCU Seiya con armadura dorada
 644.MCU Seiya con armadura dorada iluminado
 645.PS Ayoria listo a atacar
 646.Lus
 647.Lus
 648.LS Ayoria vs Seiya
 649.Seiya de espaldas
 650.Sombra de Seiya devorada por lus
 651.Esfera de lus
 652. BCU Seiya asombrado y temeroso; iluminado
 653.BCU Seiya más iluminado
 654.Lus
 655.LS Seiya volando por los aires de frente a la cámara
 656.LS Seiya, cayendo frente a la cámara
 657.BLS Santuario
 658.e
 659.BLS Santuario con TiD MC
 660.MC e
 661.BLS Santuario con TiD, termina con Seiya de espalda MC
 662.BLS Santuario con TiD, termina con Seiya de espaldas en PS.MS
 663.BCU Seiya
 664.ZI desde BCU a Seiya ML
 665. ML Sec. de Información 18

666.Establishing shot de Cáncer y Shiryu
 667.ZI Cáncer y Shiryu ML e
 668.ML e
 669.MMS Cáncer ahorca a Shiryu con un brazo
 670.e
 671.MMS Cáncer ahorca a Shiryu con un brazo; aura
 672.MMS Cáncer ahorca a Shiryu con un brazo; aura orca
 673.CU Pies de Shiryu no tocan el suelo, pies de ambos envueltos
 en aura
 674.CU pies de Shiryu no tocan el suelo, pies de ambos envueltos
 en aura se elevan.
 675.PS ambos envueltos en aura, flotando, capa de Cáncer sube
 676.PS " " " " " " " " " " bajas
 677.PS " " " " " " " " " " sube
 678.PS " " " " " " " " " " bajas
 679.BCU Shiryu
 680.BCU Shiryu muy asombrado
 681.e
 682.LS 1er plano Two shot de Cáncer y Shiryu flotando
 683, 684, 685 e
 686.BCU Shiryu enojado
 687.BCU Shiryu enojado boca abierta
 688.BCU " " " " cerrada
 689.BCU " " " " abierta

878.41 Shunrei hincada, orando sobre la roca ML
 879. " " " " " " ML
 880. MS Shunrei orando sobre la roca
 Disolvencia
 881. Perfil de Cáncer a la Izq. entra por la der.
 882, 883 y 884
 885. Tintes rosas y naranjas, único cuadro
 886. Perfil de Cáncer a la der. entra por la izq.
 887 y 888
 889. CU Shunrei reza
 890. Tintes de rosas y naranjas, único cuadro
 891. TIU de CU Cáncer asustado MC
 892. CU Cáncer, asustado TIU MC
 893 y 894 MC
 895. BCU ojo de Cáncer
 896 " " " " "
 897. BCU mirada de Cáncer
 898. BCU mirada de Cáncer, comienzan a emanar ondas mentales
 899. PS Shunrei hincada orando, ondas mentales ZI
 900. ZI Shunrei hincada orando, ondas mentales ZI
 901. PS Shunrei en el aire
 902. CU Shunrei va subiendo
 903. BLS cascada, peñasco; Shunrei en el aire, ojos y nariz de
 Cáncer
 904 y 905
 906. BCU Shiryu desesperado boca cerrada
 907. BCU Shiryu desesperado boca abierta ©
 908. BCU Shiryu desesperado dientes apretados
 909. CU Shunrei va subiendo
 910. Shunrei cae
 911. BCU Shiryu abre los ojos
 912. PS Shunrei cayendo en lar plano; 2o catarata en picada
 913, 914, 915
 916. PS Roshi en la casa
 917. ZIa ojos de Roshi en BCU ML
 918. BCU rostro de Roshi
 919 " " " " "
 920. PS fondo de cascada a nivel de cámara
 921 y 922
 923. Picada en ZB de la cascada ML
 924 " " " " "
 925. Picada en ZB de cascada ML
 926 y 927 ML

Sac. Previa a la Violencia 22

928. MS Cáncer con Shiryu en velo sobre la cabeza, r/o
 929. MS " " " " " " " " boca cerrada ©
 930. MS " " " " " " " " sonrie ©
 931. MS " " " " " " " " boca abierta ©
 932. MS " " " " " " " " sonrie ©
 933. ZB hasta picada desde Shiryu a Cáncer, boca abierta ©
 934. " " " " " " " " cerrada ©
 935. " " " " " " " " abierta ©
 936. ZB hasta Shiryu ML
 937. CU mano de Shiryu
 938. CU mano de Shiryu moviéndose
 939. CU mano de Shiryu comienza a formar puño
 940. CU mano de Shiryu puño a medias
 941. CU puño apretado
 942. Nubes negras
 943. Nubes negras, relámpagos
 944. Cabellera de Shiryu TIU MC
 945, 946 MC
 947. Continúa TIU, inicia rostro de Shiryu MC
 948. BCU Shiryu, dientes apretados
 949 y 950
 951. Mar relámpago y cielo rojinegro
 952. Mar comienza a picarse, relámpago y cielo rojinegro
 953. Mar picado
 954. PLS Mar picado
 955. PLS Mar picado, aparece dragón chino
 956. PLS Mar picado, aparece dragón chino de frente
 957. BCU Dragón con dientes apretados
 958. BCU Shiryu aprieta los dientes, mov de cejas, hilillo de
 sangre.
 959. BCU Shiryu aprieta los dientes, mov de cejas, hilillo de
 sangre se extiende y abre los ojos
 960. MS Cáncer con Shiryu sobre su cabeza sonrie

1041.MS Shiryu de frente, cosmos alrededor, boca abierta
 1042.MS " " " " " " cerrada
 1043.MS " " " " " " abierta
 1044.MS " " " " " " cerrada
 1045.MS " " " " " " brazo en alto
 1046.MS Shiryu de frente, cosmos alrededor, brazo en alto con
 escudo.
 1047.MS Shiryu de frente, cosmos alrededor, brazos juntos al
 frente
 1048.MS Shiryu de frente cosmos alrededor, inicia ataque
 1049.Luces
 1050.MS Shiryu de frente, puños
 1051, 1052
 1053.MS 3/4 Cáncer alcanzado por los golpes
 1054.MS Cáncer golpeado
 1055.MS Cáncer moviéndose al ser golpeado
 1056.MS Shiryu de frente, puños
 1057, 1058 y 1059
 1060.MS Cáncer 3/4 alcanzado por los golpes
 1061.MS Cáncer 3/4 golpeado
 1062." " " moviéndose al ser golpeado
 1063.MS Cáncer 3/4 moviéndose al ser golpeado por puños
 1064.MS Cáncer frente a Shiryu, este arroja puños; aura
 1065, 1066
 1067.BCU Cáncer ojos desorbitados
 1068.BCU Cáncer de perfil alcanzado por un golpe
 1069.BCU Cáncer cabeza arriba
 1070.MS Shiryu de frente arroja puños; aura
 1071 y 1072
 1073.BCU Ojos desorbitados
 1074.BCU Cáncer alcanzado por golpes
 1075.BCU Cáncer alcanzado por golpes; cabeza arriba
 1076.BCU Shiryu
 1077.BCU Cáncer ojos desorbitados
 1078.BCU Cáncer perfil; boca sangrante
 1079.BCU Shiryu fúrico
 1080.BCU Shiryu fúrico; puños
 1081.BCU Shiryu golpeando fúrico
 1082.Blancos
 1083.BCU Shiryu fúrico
 1084." " " "
 1085.BCU Cáncer
 1086.BCU Cáncer e
 1087.BCU Shiryu
 1088. e
 1089.Mar, relámpago y cielo rojinegro
 1090.Ola que se levanta al cielo
 1091.Ola que se levanta y cubre la pantalla
 1092.Ola se convierte en torbellino, contrapicada cielo rojinegro
 1093.Torbellino en contrapicada
 1094.Torbellino en contrapicada moviéndose, cielo rojinegro
 1095.
 1096.Dragón chino sale de en medio del torbellino 1er plano
 1097.Cuello del dragón 1er plano.
 1098.Cuerpo del dragón 1er plano.
 1099.Cuerpo del dragón dando vuelta
 1100.Cabeza y cuerpo del dragón
 1101.CU Puño de Shiryu
 1102.BCU Shiryu
 1103.MS Shiryu
 1104.BCU Shiryu
 1105.Acercamiento del Dragón al lento
 1106.BCU Dragón
 1107.BCU Dragón abre fauces
 1108.BCU Fauces del dragón
 1109.BCU Shiryu
 1110.MS Shiryu; puño 1er plano
 1111.BCU Cáncer
 1112.BCU Cáncer, sólo el background se mueve
 1113. 2Shot en MS Shiryu brazo arriba, cuerpo golpeado de Cáncer
 1114 y 1115
 1116.BCU Cáncer
 1117.BCU Cáncer, más arriba sólo background se mueve
 1118.M2S Shiryu brazo arriba, piernas de Cáncer
 1119." " " "
 1120.BCU Cáncer, ojos desorbitados
 1121.MS Cáncer
 1122.FS Cáncer girando en torbellino con mar picado
 1123, 1124, 1125 y 1126

